Странствующие миры
Книга капитана

SAVAGE FAN! WORLDS

Мир для настольной ролевой игры
в жанре космического фэнтези

18+

СТРАНСТВУЮЩИЕ МИРЫ:
КНИГА КАПИТАНА

Автор: Андрей Фроленков
Вычитка: Вадим Дронов
Вёрстка: Мария Шемшуренко
Иллюстрации: Игорь Есаулов, Марина Смирнова, Дмитрий Кшенников, Оксана Алексеенко, Наташа Шадрина
Обложка: Игорь Есаулов

Эта игра использует символику и правила Savage Worlds согласно лицензии Savage Worlds Fan от Studio 101. Правила Savage Worlds и все связанные с ними логотипы и торговые марки являются интеллектуальной собственностью Pinnacle Entertainment Group. Использовано с разрешения. Studio 101 и Pinnacle Entertainment Group не несут никакой ответственности и не предоставляют гарантий по качеству, облику, содержанию и возможным применениям данного продукта

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

СОДЕРЖАНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ 6

Империя Дракона 6
Странствующие миры 7
Вольные капитаны 7
Космос ждет! 8

ПРЕДЫСТОРИЯ 10

Жизнь на кораблях-мирах 11
Великие странствующие миры . 13
Малые странствующие миры . 16
Жизнь в Империи Дракона ... 19
Народы рукава Виверны 21
Мистические силы 24
Религии 25

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА 27

Экипаж корабля и роли персонажей 27
- Бортовой врач 27
- Бортинженер 28
- Бортстрелок 29
- Капитан 29
- Навигатор 29
- Переговорщик 30
- Пилот 30
- Специалист по выживанию . 30
- Учёный 31

Народы 31
- Люди 31
- Аморфы 32
- Андроиды 34
- Арахи 35
- Аргиры 37
- Гномы 39
- Гоблины 40
- Завриане 41
- Илари 43
- Крислоны 44
- Мимики 46
- Морские люди 47
- Некрои 49
- Орки 50
- Полурослики 51
- Полуорки 52
- Полуэльфы 53
- Ракашаны 54
- Ракаши 56
- Тёмные эльфы 57
- Цирриноиды 59
- Эльфы 60

Навыки 61
Изменённые навыки 61
Новые навыки 62
- Дрессировка (характер) ... 62
- Игра (смекалка) 62
- Притворство (смекалка) ... 63
- Проницательность (смекалка) 65
- Ремесло (ловкость) 65
- Электроника (смекалка) ... 66
- Языкознание (смекалка) ... 67

Изъяны 68
- Азартный 68
- Бабник 68
- Бессеребренник 69
- Вражда 69
- Городской ребёнок 69
- Дитя технологий 70
- Долг 70
- Иждивенец 70
- Ксенофобия 71
- Морская болезнь 71
- Мрачный секрет 71
- Недоэкипирован 72
- Отторжение имплантов 72
- Рассеяный разум 72
- Технофобия 72
- Транжира 73
- Тоска по дому 73

Изъяны планеторождённых 73
- Куриная слепота 74
- Непривычен к жаре 74
- Непривычен к гравитации 74
- Непривычен к холоду 75
- Не умеет плавать 75
- Светобоязнь 75
- Слабые лёгкие 75

Черты 76
- Изменённые черты 76
- Черты предыстории 78
- Боевые черты 79
- Потусторонние черты 79
- Профессиональные черты 80
- Сверхъестественные черты 83
- Социальные черты 84
- Черты планеторождённых 85

Языки 88

СНАРЯЖЕНИЕ 91

Броня и защитные средства 93

Холодное оружие 98

Стрелковое оружие 99
- Особенности 99
- Разновидности 100

Гранаты 103

Обычные вещи 105
- Средства выживания 105
- Инструменты 107
- Компьютеры и средства связи 111
- Медицинское оборудование 114
- Средства передвижения 115
- Сенсоры и средства наблюдения 117
- Шпионские утройства 121
- Транспортные средства 123

Роботы 124
- Робот огневой поддержки 124
- Разведывательный робот 125
- Робот-техник 126
- Механическая лошадь 126
- Рабочий робот 127
- Робот-санитар 127
- Роботизированная турель 128
- Военный робот 129
- Робоплатформа 129

Кибернетические импланты 130
- Глазной имплант 131
- Искусственные лёгкие 132
- Мозговой имплант 132
- Мышечные импланты 134

- Протез ноги 134
- Протез руки 135
- Искусственное сердце 136
- Скелетный имплант 137
- Ушные импланты 137

КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ 139

Создание корабля 139
Изъяны кораблей 142
Стандартное оснащение 142
Двигатели 144
Защитные средства 145
Маскировочные системы 146
Дополнительные отсеки 147
Сенсоры и средства связи . . . 149
Прочее оснащение 150
Орудия 153
Роботы 157
- Робот-бортинженер 157
- Робот-навигатор 158
- Охранный робот 158
- Робот-хирург 159

Искуственный интеллект 161
Планетоходы 164
Космические бои 170
Маскировка и обнаружение в космосе 173
Управление питанием 174
Астральные переходы 176

МАГИЯ 182

Источник магии 182
Мистические дары 185
- Волшебство 185
- Псионика/чародейство . . . 186
- Чудеса 187
- Магитехника 187
- Магимпланты 188
- Алхимия 189

Сферы 189
- Вода 191
- Воздух 191
- Война 191
- Движение 192
- Добро 192
- Звук 193
- Земля 193
- Зание 193
- Молния 194
- Огонь 194
- Порядок 195
- Природа 195
- Пространство 195
- Радиация 196
- Разум 196
- Свет 197
- Смерть 197
- Техника 198
- Трансмутация 198
- Тьма 199
- Удача 199
- Холод 199

Новые силы 200
- Активация 200
- Врата 201
- Импульс 202
- Починка 203
- Ремонт 203
- Телепатия 204

РЕЛИГИИ 205

Церковь единства 207
- Божественный кузнец 208
- Властелин стихий 208
- Госпожа влюблённых..... 209
- Громовержец 209
- Земная мать..... 210
- Королева ведьм 210
- Лунная дева..... 212
- Небесная госпожа 212
- Непобедимое солнце..... 213
- Отец битв 213
- Сереброязыкий..... 214
- Хранительница мудрости . 214

Церковь абсолюта..... 215
Культ великой матери 216
Политеизм..... 218
Боги-покровители видов 225
Тёмные культы..... 227
Церковь Дракона..... 229

ОПАСНОСТИ КОСМОСА 231

Астероиды 231
Астрал 233
Астральные прорывы..... 237
Атмосфера..... 241
Вакуум 242
Взрывная декопрессия 244
Гравитация 244
Задержка дыхания..... 245
Кислородное голодание 245
Кислота..... 246
Космический мусор 247
Невесомость 247
Погода 248
Радиация 250
Ядовитые газы..... 251

НАГРАДЫ И РАСХОДЫ 252

Награда первооткрывателя.. 253
Торговля 253
Астраматерия..... 256
Налог на трговлю 257
Торговля с аборигенами 258
Товары Странствующих миров 260
Культурные артефакты 261
Инопланетные формы жизни 262
Наёмничество..... 263
Уровень жизни и бытовые расходы 264
Покупка снаряжения..... 267
Переоснащение космического корабля..... 267
Медицинские услуги..... 268
Ремонтные услуги..... 269
Услуги наёмного персонала 270
Взятки..... 272
Покупка корябля..... 274

ВМЕСТО ПОСЛЕСЛОВИЯ 275

Техника безопасности при исследовании планет.... 275

ВСТУПЛЕНИЕ

Авторы, пишущие в жанре фэнтези, придумали бесчисленное множество миров, населённых знакомыми уже каждому расами. Однако задавались ли вы когда-нибудь вопросом: что было бы, если бы обитатели этих миров вырвались за пределы Средневековья? В некоторых мирах авторы позволяют фэнтезийным существам изобретать порох и паровой двигатель, но дальше стимпанка мало кто отваживается идти. А что было бы, если бы обитатели фэнтези-мира «доросли» до кибернетики, управляемого ядерного синтеза и межзвёздных перелётов?

Если вам это интересно, то добро пожаловать во вселенную ***«Странствующих миров»***!

Место действия называется рукавом Виверны — это один из спиральных рукавов далёкой галактики. Здесь нет плоских миров, покоящихся на спинах гигантских черепах, или чего-то подобного — здесь есть знакомый нам из книг по астрономии космос с планетами, вращающимися вокруг звёзд. На многих из этих планет есть жизнь, и волею высших сил на множестве планет можно встретить одни и те же виды разумных существ: людей, эльфов, гномов, орков и так далее. На некоторых планетах разумные существа с каменными топорами охотятся на гигантских ящеров, на других уже много столетий длится эпоха рыцарства, а на третьих люди и другие народы уже осваивают космическое пространство. И рядом с наукой, дающей разумным существам порох, паровые машины и управляемый ядерный синтез, существуют сверхъестественные силы: заклинания волшебников, божественные чудеса и многое другое.

ИМПЕРИЯ ДРАКОНА

Могучая империя, присоединившая к себе уже тысячи планет, но не собирающаяся останавливаться на этом, подминает под себя всё новые и новые миры рукава Виверны. Власть в ней сосредоточена в руках одного человека (или существа), называющего себя Драконом-Императором. Его империя столь велика, что большинство её обитателей никогда не видело своего повелителя воочию, а те, что зрели его, видели лишь золотую маску, скрывающую лицо повелителя рукава Вивенрны: о нём говорят, что это могучий древний дракон, принимающий облик человека, или могущественный волшебник, умеющий принимать облик грозного дракона. Говорят, что он

бессмертен и правит своей империей уже тысячу лет, несмотря на множество покушений на его жизнь, или что на самом деле в Империи сменилось уже несколько Драконов-Императоров. Те, кто спасся от медленного, но неотвратимого наступления Империи, рассказывают о ней самые страшные вещи. А Империя меж тем продолжает свою космическую экспансию, и Дракон-Император не собирается останавливаться, пока вся галактика не будет принадлежать ему.

СТРАНСТВУЮЩИЕ МИРЫ

Многие люди и нелюди перед лицом наступления Империи предпочли не покориться ей и не сражаться до конца (учитывая военную мощь Империи, они могли бы надеяться лишь на геройскую смерть), а бежать от неё. Вот уже сотни лет космическое пространство бороздят так называемые странствующие миры — колоссальных размеров космические корабли каждый размером с мегаполис, несущие на себе многие миллионы «странников», как называют себя беженцы от Империи Дракона. Странствующие миры продолжают свой путь длиною в вечность, делая регулярные остановки на орбитах планет, чтобы пополнить припасы, поторговать с местным населением и принять на борт новых пассажиров, но продолжая и продолжая свой путь, ибо Империя продолжает наступать им на пятки.

ВОЛЬНЫЕ КАПИТАНЫ

Каждый из странствующих миров сопровождает «свита» из небольших кораблей, принадлежащих вольным капитанам. Это звание может присвоить себе каждый, у кого есть собственный корабль и команда, каким бы способом он ни заполучил свой корабль: купил у прежнего владельца, нашёл дрейфующим в космосе с мёртвой командой, выиграл в карты или украл. Хотя не все вольные капитаны клянутся в вечной верности какому-то одному странствующему миру (ведь не зря они зовутся вольными?), они необходимы странствующим мирам, как воздух. Одни из них идут впереди гигантских кораблей-миров, исследуя космос перед ними, изучая встреченные звёзды и планеты и ища места, где странствующие миры смогут остановиться и пополнить припасы или принять на борт новых пассажиров. Другие, когда странствующие миры останавливаются на орбитах обитаемых планет, летают между планетой и кораблём-миром, обменивая товары одних на товары других (иногда занимаясь

откровенной контрабандой). Третьи постоянно путешествуют между различными странствующими мирами, осуществляя торговлю между ними, перевозя грузы или пассажиров между ними, а иногда и занимаясь пиратством и нападая на корабли других странствующих миров. Четвёртые, самые дерзкие, следуют не впереди кораблей-миров, а позади, проникая в пространство Империи, обменивая контрабандные товары со странствующих миров на товары из Империи и узнавая дальнейшие планы имперских флотоводцев. (Некоторое на самом деле сами работают на имперскую разведку, но их участь бывает незавидна, если другим странникам удаётся распознать в них имперских агентов).

КОСМОС ЖДЁТ!

«Странствующие миры» — мир для настольной ролевой игры, использующий правила ***«Дневника авантюриста»*** и объединяющий жанры фэнтези и космической фантастики. Как вы уже могли догадаться, игрокам предлагается примерить роли вольных капитанов и их команд, сопровождающих странствующие миры в их бесконечном бегстве от Империи Дракона.

Ключевая особенность ***«Странствующих миров»*** — в этом мире возможно если не всё, то практически всё, что подскажет участникам игры их фантазия. Экипаж их корабля может состоять из эльфа-механика, драконида в силовой броне, бывшего космического паладина с оставшимся с «прошлого места службы» силовым мечом и существа из расы разумных кристаллов. А в своих странствиях игроки могут встретиться, например, с просвещёнными орками, строящими коммунизм; с планетой, где нет животных, а есть лишь растения, в том числе разумные; руинами древней цивилизации, среди которых рыболюды поклоняются Богу-Осьминогу; разумными амёбоидами, космическими кракенами или мыслящими планетами.

Другая особенность ***«Странствующих миров»*** — в возможности посмотреть под другим углом на привычные штампы фэнтези. Мы видели бесчисленное множество миров «фэнтезийного средневековья» — а что если перенести привычных героев фэнтези в бронзовый век? А в каменный? А если представить себе мир, где эльфы правят всеми младшими расами по праву первородства, или мир, где светлых эльфов никогда не существовало — есть только тёмные, поклоняющиеся Богине-Паучихе? А мир, где эльфы коварны и злы, а орки — благородны и добры, или где эльфы и орки вынуждены единым фрон-

том сдерживать экспансию людей? И это далеко не самое необычное, что может встретиться на просторах галактики...

Предполагается, что игра по ***«Странствующим мирам»*** должна состоять из коротких эпизодов, в каждом из которых персонажи будут посещать новую планету (если это вам что-то напоминает). Странствующие миры не задерживаются на одном месте надолго, ведь Империя Дракона следует за ними по пятам. Но после космических странствий персонажи будут возвращаться обратно на корабли-миры, где смогут встретиться с их обитателями и, быть может, даже окажутся вовлечены в события, которые определят дальнейшую судьбу странствующих миров. А может быть, персонажи игроков сами захотят вмешаться в политику кораблей-миров или даже бросить вызов Дракону-Императору.

Вы готовы к приключениям?

«ДА, МЫ ЗНАЕМ, ЧТО ВЗРЫВЫ В КОСМОСЕ БЕСШУМНЫ»

Необходимое предупреждение: некоторые элементы вселенной «Странствующих миров» могут противоречить законам физики, биологии, социологии и так далее. Но во многих случаях это было сделано намеренно (а чего ещё можно было ожидать от мира, в котором есть эльфы, драконы и магия?): научным правдоподобием пожертвовали в пользу «фэнтезийности». Возможно, игроки заметят «невозможности», допущенные автором случайно, но также вероятно, что игроки сами не заметят некоторых «невозможностей», введённых автором сознательно. В любом случае мы надеемся, что это не помешает игрокам получать удовольствие от игры.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Сейчас идёт 1002 год Странствия по календарю странствующих миров или 999 год от Основания Империи по календарю Империи Дракона. Чуть больше тысячи лет назад первые корабли-миры начали свой бесконечный путь через космос, покидая гибнущую Звёздную Федерацию, которую три года спустя подчинил себе тот, кто впоследствии назвал себя Драконом-Императором. Это было очень, очень давно, и странники уже знают о Звёздной Федерации лишь из учебников истории и не мыслят своей жизни вне своего бесконечного странствия, а для подданных Дракона-Императора его империя существовала всегда, и он всегда правил рукавом Виверны.

Чуть более двух столетий назад, в 793 году Странствия (790 году от Основания Империи) завершилась величайшая война между странствующими мирами и Империей Дракона. Закончилась она поражением странствующих миров: несколько кораблей-миров, включая Лос, тогдашнюю столицу странствующих миров, были уничтожены имперскими армадами. Но и Дракону-Императору победа далась недёшево: видя, что странствующие миры, обескровленные долгой войной, отступили и не имеют намерений продолжать драться, он солгал своим подданным, объявив, что все странствующие миры уничтожены, и никто больше не посмеет оспаривать его власть. Вот уже двести лет имперские пропагандисты продолжают повторять эту ложь, хотя в действительности многие подданные Дракона-Императора как минимум слышали о странствующих мирах, а многие планеты, входящие в Империю Дракона, сохранили воспоминания о том, что когда-то их посещали посланцы странствующих миров. Однако правдивая информация о странствующих мирах, известная жителям Империи, тесно перемешана с вымыслом, и многие подданные Дракона-Императора считают рассказы о странствующих мирах лишь легендами. Отчасти то, что официальная версия отрицает их существование, на руку шпионам и контрабандистам со странствующих миров: их нельзя заподозрить в том, что они работают на странствующие миры, если существование странствующих миров отрицается. Но разумеется, имперские спецслужбы знают правду и старательно выискивают лазутчиков со странствующих миров...

За свою тысячелетнюю историю Империя Дракона пережива-

ла не один кризис, в ней вспыхивало множество мелких и крупных восстаний, но всякий раз ей удалось, понеся большие или меньшие потери, устоять, и никому не удавалось сбросить Дракона-Императора с его трона. (Хотя говорят, что если лица правителя Империи никто не видел, то на троне Империи могло смениться уже несколько носивших титул Дракона-Императора). Однако сейчас, после двух столетий относительной стабильности, приближается время нового кризиса — и сможет ли Империя Дракона пережить его?...

ЖИЗНЬ НА КОРАБЛЯХ-МИРАХ

Странствующие миры, также именуемые кораблями-мирами, представляют собой колоссальных размеров космические корабли, линейные размеры которых измеряются в десятках или сотнях километров, а количество обитателей исчисляется десятками и сотнями миллионов. Подобно космическим кораблям, странствующие миры оснащены маршевыми и маневровыми двигателями, астральными двигателями, позволяющими кораблям-мирам

совершать межзвёздные перелёты через астрал (также именуемый Серебряной пустотой или Морем душ), гравитационными генераторами, поддерживающими искусственную гравитацию внутри кораблей-миров, и орудийными батареями и генераторами силовых полей, защищающими корабли-миры от вражеских атак.

Представляя собой гигантские летающие мегаполисы, корабли-миры значительно отличаются от планетарных городов. На них довольно мало открытого пространства, и обитатели кораблей-миров зачастую ютятся в тесных помещениях. Улицы, вернее, коридоры кораблей-миров довольно узки, и хотя на странствующих мирах есть системы общественного транспорта: электропоездов, движущихся тротуаров, автоматических такси — у «странников» почти никогда не бывает личного транспорта крупнее мотоцикла (если не считать космические корабли вольных капитанов). На кораблях-мирах довольно мало зелёных зон, что накладывает отпечаток и на рацион «странников»: многие из них, особенно бедные, питаются синтетической пищей, позволяя себе натуральные овощи и фрукты, не говоря уже о мясе, лишь по праздникам. Для многих обитателей странствующих миров каждая высадка на планету — в буквальном смысле глоток свежего воздуха после тесных отсеков кораблей-миров (хотя некоторые, наоборот, чувствуют себя непривычно на открытых пространствах, где воздух и вода явно не проходят систему очистки, а кругом множество потенциально опасных животных и растений).

Поскольку странствующие миры являются огромными космическими кораблями, они управляются подобно кораблям, и их государственный строй можно назвать полувоенной меритократией. Первое лицо странствующего мира носит звание гранд-адмирала, ниже него стоят «министры» — главы отдельных служб корабля-мира — в звании адмиралов, вице-адмиралов или контр-адмиралов, управляющие своими службами, где каждый их сотрудник имеет флотское звание. Население странствующих миров делится на «штатских» и «флотских» — к последним относятся сотрудники служб, от которых зависит жизнеобеспечение корабля (службы безопасности, технической службы, медицинской, интендантской и так далее), и те, кто получает зарплату из бюджета (учителя, учёные и другие). Флотские, которые, даже принадлежа к самым мирным профессиям, имеют воинские звания, зачастую смотрят на штатских свысока. Впрочем, государственное устройство почти каждого корабля-мира имеет свои особенности.

Связь между странствующими мирами облегчают два чуда магии и науки. Первое из них — это Астранет, информационная сеть странствующих миров, позволяющая кораблям-мирам обмениваться информацией в реальном времени на расстоянии в тысячи световых лет. Специальные (увы, довольно дорогостоящие) устройства, называемые астракомами, дают доступ к Астранету из любой точки рукава Виверны. Второе — это портальная сеть, система «магитехнических», то есть объединяющих магию и технику, телепортационных ворот, служащих для перемещения пассажиров и грузов между странствующими мирами. Увы, пропускная способность портальной сети оставляет желать лучшего: места в очереди к воротам приходится бронировать за несколько дней, и потому многие вольные капитаны предпочитают свои корабли для путешествий между кораблями-мирами.

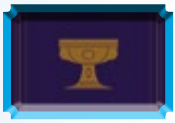
ВЕЛИКИЕ СТРАНСТВУЮЩИЕ МИРЫ

Существует более двух десятков кораблей-миров, но семь из них являются великими странствующими мирами — самыми крупными, самыми густонаселёнными, самыми богатыми и влиятельными.

Анектикос: самый молодой из великих странствующих миров (около 300 лет в статусе великого корабля-мира или около 500 лет с момента постройки), он является столицей Церкви Единства, стремящейся объединить под знаменем своей религии верующих в бесчисленных богов. Церковь Единства и культы двенадцати богов, которым поклоняются унионисты (последователи учения Единства) тесно интегрированы со службами корабля-мира: жрецы Божественного Кузнеца надзирают за технической службой, служители Громовержца выполняют судебные и полицейские функции, жрицы Небесной Госпожи регистрируют браки и деторождения и так далее. Впрочем, отдельные секторы корабля-мира населены «язычниками», исповедующими свои изводы унионизма или почитающими помимо двенадцати богов пантеона Единства также богов своих пантеонов.

Варгах: самый военизированный мир-корабль, где каждый совершеннолетний гражданин, вплоть до продавцов и официантов, имеет воинское звание. Варгах имеет длинную историю столкновений с войсками Империи Дракона, а также

военных конфликтов с другими кораблями-мирами. Впрочем, казарменная атмосфера Варгаха прививает его обитателям не только железную дисциплину — адмиралы Варгаха стараются не допускать восстаний своих граждан, так как восставшие варгахцы представляют собой весьма грозную силу. Кроме своих солдат и офицеров, Варгах известен своими спортсменами, а также, как это ни странно, разработчиками видеоигр и киберспортсменами.



Маркрал: ультракапиталистический мир-корабль, где правят крупные корпорации, заменившие собою службы корабля-мира. Власть и богатство идут на Маркрале рука об руку, и наверху маркральской социальной иерархии находятся миллионеры и миллиардеры, адмиралы мира-корабля, они же директоры корпораций, а внизу — многомиллионная армия бедняков, влачащих самое жалкое существование. Маркральские торговцы известны своей беспринципностью, и мало кто сомневается в том, что корпорации Маркрала ведут тайную торговлю с Империей Дракона, — но вопреки ожиданиям многих, в конфликтах между странствующими мирами и Империей Дракона Маркрал почти всегда выступал на стороне первых.

Наут: самый древний из кораблей-миров, один из трёх изначальных странствующих миров, тысячу лет назад начавших своё бегство от Империи Дракона. После разрушения Лоса Наут поспешил занять место столицы странствующих миров «по праву первородства». Из всех странствующих миров Наут является одним из наиболее демократичным: гранд-адмирала Наута выбирают его граждане на всенародном голосовании, многие другие должности корабля-мира также являются выборными. Наут славится своими дипломатами и политиками.

Наэнкрау: третий из изначальных странствующих миров, вотчина космических романтиков, известная своими учёными и исследователями космоса. Университеты Наэнкрау, его НИИ и музеи с богатейшими коллекциями считаются лучшими на странствующих мирах. Престиж высшего образования на Наэнкрау высок, и на корабле-мире практически невозможно добиться сколько-либо высокого места в обществе, не имея научной степени. Впрочем, многие юные жители корабля-мира считают, что высшее образование им навязывают насильно, и одни выплёскивают свой

юношеский бунт, уходя в различные субкультуры, другие — становясь космическими исследователями и покидая родной странствующий мир.

Разанур: после революции, свергнувшей прежнюю власть, этот мир-корабль стал вотчиной анархо-коммунизма — его обитатели не признают верховной власти, не используют денег и отказываются подчиняться законам, навязываемым другими странствующими мирами. Многие обитатели Разанура верят, что живут на самом свободном мире-корабле, но также Разанур стал меккой для всевозможных преступников — последних на нём даже больше, чем искренних анархистов. Многие обитатели других кораблей-миров полагают, что даже если Разанур не развалится от недостатка надлежащего обслуживания, он рано или поздно утратит статус великого странствующего мира...

Эленраан: вотчина экологов, намеренных спасти живую природу галактики от уничтожения индустриальной машиной Империи Дракона и собирающих на своём корабле-мире представителей животного и растительного мира со всех планет, встреченных на пути Эленраана. При этом эленраанцы не забывают извлекать из этого выгоду: их фермы снабжают хлебом, овощами и фруктами большую часть населения корабля-мира, и ещё остаётся на экспорт, их зоопарки и ботанические сады привлекают множество туристов, а знания биологов и медиков Эленраана оставляют позади даже знания учёных Наэнкрау. И, разумеется, площадь зелёных зон на Эленраане на порядок больше, чем на других кораблях-мирах.

Ещё два странствующих мира прежде числились среди великих, но ныне не входят в их число.

Лос: второй по старшинству из странствующих миров и один из трёх изначальных кораблей-миров, Лос долгое время был столицей странствующих миров и послужил образцом для меритократического устройства других кораблей-миров. Он был уничтожен в ходе войны против Империи Дракона — немногие выжившие нашли приют на малом странствующем мире Новус, а из уцелевших модулей Лоса был построен малый странствующий мир Некроикос.

Прайдус: девятый из великих странствующих миров, о котором предпочитают не упоминать после того, как с началом войны против Империи Дракона адмиралы

Прайдуса перешли на сторону Дракона-Императора. Несмотря на многочисленные попытки уничтожить «мир-корабль предателей», Прайдус существует до сих пор, служа в качестве мобильной базы имперских экспедиционных сил. К вящей злобе странников, адмиралы Прайдуса всегда были уверены, что поступили правильно, приняв сторону победителя в войне, и что они не были связаны никакими обязательствами с другими странствующими мирами.

МАЛЫЕ СТРАНСТВУЮЩИЕ МИРЫ

Кроме семи великих странствующих миров, существует около полутора десятков малых кораблей-миров, менее крупных или значимых. *Примечание: здесь сознательно перечислены не все малые странствующие миры, чтобы участники игры могли придумывать свои собственные.*

Дарастурт: основатель и бессменный гранд-адмирал этого мира-корабля — настоящий дракон, бежавший от «ложного дракона», каковым он называет Дракона-Императора. Впрочем, ходят слухи, будто на самом деле гранд-адмирал Дарастурта — один из драконов-принцев, восставший против своего «отца», в пользу чего говорит то, что он, подобно им, может принимать человеческий облик. Он не единственный дракон на Дарастурте — на корабле-мире оборудованы просторные отсеки для драконов (с сокровищницами, конечно же). Значительную часть населения Дарастурта составляют ящеролюди-завриане, и на мире-корабле действует множество культов, поклоняющихся богам-драконам или богам-змеям (включая, увы, и культы, считающиеся тёмными).

Меба: основанный народом аморфов, этот мир-корабль был совсем крошечным, пока его адмиралы не решили превратить его в дом для всех видов, нуждающихся в «особенных условиях», таких как морские люди и другие, более экзотические виды вроде разумных растений или грибов. Инженеры Мебы хвалятся, что могут в кратчайшие сроки обеспечить необходимые условия практически для любых живых существ. На Мебе есть представительство древнего народа атлантов, но также с миром-кораблём поддерживает отношения зловещий народ цирриноидов.

Менелтаар: этот мир-корабль является вотчиной родовой аристократии, принадлежащей ко множеству народов и происходящей с бесчисленных планет. Его население делится на аристократов и простолюдинов — последние составляют большинство, но не являются привелегированным сословием. Чтобы занять сколько-либо высокое положение в обществе Менелтаара, нужно иметь дворянское происхождение, однако бывает и так, что одарённый выходец из простонародья получает дворянский титул в знак признания его заслуг. Впрочем, на Менелтааре есть и обедневшие аристократы, живущие ничуть не богаче большинства простолюдинов, и зажиточные простолюдины, своим богатством превосходящие многих дворян (но всё ещё не пользующиеся таким же уважением, как аристократы).

Некроикос: построенный из уцелевших модулей уничтоженного мира-корабля Лос, Некроикос является домом для народа нежити, известного как некрои (а также других видов нежити и некоторого количества роботов и других небиологических существ). Некрои не поддерживают особо тесных контактов с другими странствующими мирами, предпочитая, чтобы их оставили в покое. Хотя некрои отнюдь не (всегда) враждебны живым, будучи нежитью, они пользуются дурной славой, и о них и их мире-корабле ходит множество зловещих слухов...

Ноамут: мир-корабль, населённый народами, которые пользуются дурной славой, и которым редко рады на других странствующих мирах, — таких как орки, тёмные эльфы, арахи и другие. Ноамут известен своими законами, согласно которым жертва преступления может быть сама признана виновной в своём положении: если она «спровоцировала» преступника, не следила за карманами или была вызывающе одета — впрочем, с другой стороны, в ноамутских законах нет такого понятия, как превышение пределов допустимой самообороны.

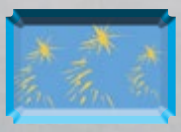
Новус: достаточно молодой мир-корабль, населённый преимущественно беженцами с других странствующих миров, недовольных их политикой — антиунионистов с Анектикоса, антимилитаристов с Варгаха, социалистов с Маркрала и так далее. Как и на Науте, на Новусе должность гранд-адмирала и некоторые другие важные

должности являются выборными. Поскольку Новус населён множеством групп, имеющих активную политическую позицию, он известен своей активной политической жизнью, регулярно переходящей в разрешение политических разногласий с помощью кулаков, после чего беспорядки приходится подавлять полиции.

Нойлария: один из старейших малых странствующих миров, основанный народом илари, известным красотой своих женщин (и тем, что оных женщин рождается в несколько раз больше, чем мужчин). Нойлария пользуется репутацией курорта странствующих миров, где туристы могут приятно провести время в окружении красавиц-илари (хотя их могут выставить с корабля-мира, если они позволят себе лишнее). Однако илари известны не только своей красотой, но и своей ненавистью к Империи Дракона, и Нойлария является также одним из самых военизированных среди малых странствующих миров и имеет длинную историю военных столкновений с Империей.

Солус: один из самых молодых кораблей-миров, населённый почти исключительно народом людей. Солусяне пользуются репутацией расистов, которые не предпринимают агрессивных действий против «полулюдей» лишь потому, что недостаточно сильны, чтобы бросить вызов всем странствующим мирам, и у них есть общий и могущественный враг в лице Империи Дракона. Несмотря на свою репутацию, Солус поддерживает достаточно мирные отношения с другими странствующими мирами, но его правители амбициозны и надеются рано или поздно сделать Солус одним из великих странствующих миров и занять лидирующее положение среди странников.

Фарос: столица церкви Абсолюта — впрочем, на странствующих мирах действует множество абсолютистских сект, не признающих главенства фаросской церкви. Фарос известен благочестием и скромностью своих жителей, иерархи церкви Абсолюта поощряют скромность и аскетизм и осуждают роскошь, разврат, чревоугодие и пьянство, строго следя за нравами фаросцев. На Фаросе находится огромное множество монастырей с ещё более строгим бытом.



Странствующий флот: множество больших и малых кораблей, называющее себя отдель-

ным государством. Любой капитан может назвать свой корабль частью Странствующего флота, что привлекает в его ряды самых разных людей — от убеждённых поборников личной свободы, до скрывающихся от закона преступников. Адмиралы Странствующего флота редко вмешиваются в дела своих граждан, но в исключительных случаях могут лишить один из кораблей гражданства Странствующего флота за преступления против своих собратьев.

ЖИЗНЬ В ИМПЕРИИ ДРАКОНА

Империя Дракона представляет собой гигантскую индустриальную машину, подминающую под себя всё новые и новые планеты, чтобы добыть, переработать и потребить их ресурсы, при этом населяющие планеты разумные существа рассматриваются как один из их ресурсов. Имперские пропагандисты утверждают, что несут аборигенам планет цивилизацию и прогресс, но на самом деле Империя Дракона обслуживает лишь неуёмные амбиции Дракона-Императора, желающего быть единоличным повелителем галактики. За тысячу лет беспощадной эксплуатации множество планет превратились в пустыни с загрязнённой окружающей средой и истощёнными ресурсами, что лишь подталкивает Империю Дракона к дальнейшей экспансии.

В отношении своих подданных Дракон-Император придерживается политики «разделяй и властвуй», стремясь, чтобы его подданные ненавидели друг друга больше, чем его. Его пропагандисты сеют рознь между различными видами, религиями и культурами, поощряют презрение военных к штатским, взаимную неприязнь между представителями различных родов войск и различных спецслужб и так далее. Разумеется, это снижает эффективность имперской промышленной и военной машины: агенты Дракона-Императора слишком много времени тратят на выяснение отношений друг с другом — но не исключено, что именно благодаря этому Империя Дракона существует до сих пор: взаимная ненависть не даёт противникам Дракона-Императора объединить силы, и до сих пор вместо единого антиимперского подполья существует множество разрозненных повстанческих группировок, не доверяющих друг другу. Лазутчики странствующих миров иногда могут обращать взаимную рознь агентов Дракона-Императора себе на пользу, но также они могут обращать на себя внимание как люди, способные — неслы-

ханное в Империи дело — на дружбу с представителями других рас, что способно вызвать подозрение со стороны подданных Дракона-Императора.

С точки зрения Дракона-Императора, считающего себя выше какой-то там морали, хорошо то, что идёт на пользу ему и его империи. Поэтому в Империи Дракона абсолютно легальны вещи, аморальные с точки зрения странников: например, работорговля (при этом люди, не имеющие средств к существованию, могут добровольно продать себя в рабство, рассчитывая, что их хозева будут их кормить и одевать), торговля органами разумных существ (в первую очередь органами волшебных существ, имеющих магические свойства, — и да, в случае глубокой нужды подданные Дракона-Императора могут продавать собственные органы), проституция и употребление легальных, «рекреационных» наркотиков. При этом некоторые подданные Дракона-Императора считают возможность иметь рабов, употреблять легальные наркотики и посещать бордели благом, а не злом.

О самом Дракона-Императоре мало что известно достоверно — он редко показывается на публике, а когда показывается, его лицо всегда скрыто золотой маской. Неизвестно точно, кто он и что он, и тот ли это Дракон-Император, что основал свою империю тысячу лет назад, или за золотой маской скрывается

уже другое лицо. Точно так же мало известно о драконах-принцах — ближайших приближённых Дракона-Императора, выполняющих функции министров, глав так называемых «дракорпораций» и самых доверенных агентов правителя Империи. Подобно своему «отцу», драконы-принцы могут принимать облик как людей, так и драконов, и являются могущественными волшебниками, но неизвестно точно, люди ли они или драконы, являются ли они детьми, учениками или творениями Дракона-Императора. Некоторые волшебники в Империи наивно верят, что если они будут достаточно усердными, если они проявят себя и обратят на себя внимание Дракона-Императора, они смогут стать одними из драконов-принцев.

Подробнее о странствующих мирах и Империи Дракона можно будет прочесть в ***«Путеводителе по рукаву Виверны»***.

НАРОДЫ РУКАВА ВИВЕРНЫ

Вселенную ***«Странствующих миров»*** населяют десятки, если не сотни видов разумных существ, человекоподобных и совсем непохожих на людей, широко распространённых в галактике и очень редких. Ниже перечислены наиболее известные на странствующих мирах виды.

Люди являются самым распространённым видом в рукаве Виверны и не нуждаются в представлениях. Из всех видов люди обладают наибольшим внутренним разнообразием.

Аморфы внешне выглядят как гигантские разумные амёбы — но несмотря на свой чуждый облик, это высокоинтеллектуальные и миролюбивые существа.

Андроиды — разумные гуманоидные роботы, обладающие самосознанием, но чуждые миру человеческих эмоций. Каждый андроид создан с какой-то целью и подчиняется заложенной в него при создании программе.

Арахи произошли от пауков и имеют две пары ног, позволяющих им лазать по отвесным стенам и потолкам, две пары рук и несколько пар глаз, дающие им обзор почти в 360 градусов. Арахи пользуются заслуженным недоверием со стороны других видов — они эгоистичны и склонны к предательству.

Аргиры внешне выглядят как худощавые гуманоиды с серебряными глазами. Их домом является Серебряная пустота астрала, но для продолжения рода они вынуждены на время выходить в физический мир и контактировать с его обитателями. У аргиров «свои отношения» со вре-

менем, а их серебряные глаза могут видеть магические ауры заклинаний.

Гномы — невысокие, кряжистые гуманоиды, мужчины которых часто отпускают длинные бороды. Гномы известны своей любовью хорошо поесть и выпить, часто сварливым и упрямым характером и талантом к ремёслам, особенно связанным с обработкой камня и металла.

Гоблины — невысокие, носатые и лопоухие существа с коричневатой или зеленоватой кожей. Одни из них могут быть дикарями, компенсирующими недостаток физической силы ловкостью, другие — хитроумными торговцами и механиками или пронырливыми ворами.

Завриане включают в себя существ, имеющих родство с ящерами, динозаврами и даже драконами, — завриане могут выглядеть по-разному и иметь различные особенности.

Илари — народ гуманоидов с кожей синего, зелёного, красного или фиолетового цветов и чувствительными щупальцами вместо волос. Илари известны своей красотой и тем, что женщины рождаются у них в несколько раз чаще, чем мужчины. Из-за их красоты в Империи Дракона илари принуждают работать в секс-индустрии, из-за чего илари ненавидят Империю и её повелителя.

Крислоны — народ столь древний, что в это почти невозможно поверить. Они являются существами из живого кристалла, хрупкими, но не нуждающимся в воздухе для дыхания и органической пище. Крислоны с любопытством наблюдают за «младшими расами», которые никогда не устают поражать эту древнюю расу, но крислоны стараются не вмешиваться в ход истории «младших рас».

Мимики — загадочный народ обманщиков, способных менять свой облик, прикидываясь любыми гуманоидными существами. Почти все мимики, имеющие гражданство странствующих миров, — дети от союза мимиков и обычных женщин, которые лишь после рождения ребёнка узнавали, что провели ночь с метаморфом. Мимики окружены недоверием и вынуждены скрывать свою природу, посвящая в свою тайну лишь ближайших друзей.

Морские люди включают в себя существ, имеющих черты людей и рыб: это могут быть и прекрасные русалки, и зловещие обитатели морских глубин, и представители гордого и древнего народа атлантов, и кровожадные люди-акулы.

Некрои — народ нежити, пользующийся дурной славой, но в действительности не более враждебная к живым существам, чем обычные люди. Некрои создают себе подобных, превращая тела недавно умерших в некрои... иногда против воли «воскрешаемых».

Орки — высокие, физически сильные гуманоиды с зелёной или коричневой кожей и грубыми чертами лица. Орки известны как жестокие и воинственные варвары, но некоторым из них не чуждо понятие чести.

Полурослики — низкорослые гуманоиды, малым ростом и живым темпераментом часто напоминающие человеческих детей. Недостаток физической силы они компенсируют ловкостью, храбростью, неунывающим нравом и сверхчеловеческим везеньем.

Полуорки рождаются от союзов (нередко насильственных) людей и орков, наследуя часть силы последних. Среди других народов они часто являются изгоями, вынужденными самостоятельно завоёвывать себе место под солнцем.

Полуэльфы являются детьми от союзом людей и эльфов, наследующими часть черт обоих родителей. Они часто являются чужими среди обеих родительских видов, но им проще находить общий язык с представителями других народов.

Ракашаны — гордые охотники и воины, имеющие черты кошачьих: тигров, львов, леопардов и прочих. Они сильны в бою, и их когти — опасное оружие, но их гордыня является их слабостью. Свысока смотрят на ракаши, считая их достойными быть лишь слугами.

Ракаши (ни в коем случае не путайте их с ракашанами!) похожи на антропоморфных домашних кошек и унаследовали от своих «предков» кошачью ловкость, а также любопытство, своеволие и тому подобные черты. Ракаши не любят ракашанов, которые когда-то держали их в рабстве, а ракашаны отвечают ракаши взаимностью.

Тёмные эльфы отличаются от обычных эльфов серой или чёрной кожей и белыми волосами. Их существование считается результатом вмешательства их богини — Королевы тварей — и хотя не все тёмные эльфы поклоняются своей жестокой создательнице, они, как и их богиня, окружены весьма дурной славой.

Цирриноиды — древний и зловещий народ, свысока смотрящий на всех других существ и не питающая вражды к «низшним расам» лишь потому, что те недостойны их внимания. Они имеют облик гуманоидов с головами осьминогов и щупальцами вокруг рта, их дом — мрачные океанские глубины, они общаются с помощью телепатии и обладают сверхъестественными силами.

Эльфы — высокие, изящные гуманоиды с острыми ушами, известные своим долгим сроком жизни. На многих планетах эльфы с подозрением относятся к науке и технологии,

предпочитая им магию и гармонию с природой, но эльфы странствующих миров давно привыкли к использованию высоких технологий.

Подробнее о народах, населяющих рукав Виверны, можно прочесть в следующей главе.

МИСТИЧЕСКИЕ СИЛЫ

Наряду с высокими технологиями в рукаве Виверны существуют и заклинания волшебников, божественные чудеса и другие сверхъестественные силы — магия даже более распространена на далёких планетах, чем наука. На бесчисленных планетах существует множество магических традиций, но большинство мистических сил так или иначе сводимы к волшебству, псионике, чудесам и магитехнике.

Волшебство является магической наукой, требующей значительного интеллекта и долгого обучения, в процессе которого будущий волшебник должен постичь законы магии. Волшебники творят магию, произнося заклинания, делая особые жесты, чертя волшебные знаки и проводя магические ритуалы.

Чародейство или **псионика** — с точки зрения науки странствующих миров это одно и то же — является магией дара, который достаётся магам тем или иным путём, но большей частью случайно. Псионикам не нужно заучивать длинные заклинания — им достаточно захотеть, подумать, сосредоточиться — и их сила проявит себя. Однако способности псиоников зачастую способны выйти из-под их контроля, если псионику не хватает самодисциплины.

Чудеса проистекают от одного из множества богов, в которых верят обитатели рукава Виверны, или даже безличных космических сил. Служители богов или сил взывают к своим покровителям — и те даруют им свои чудеса, но взамен требуют от смертного служения им.

Магитехника является сочетанием ритуальной магии и науки: с её помощью учёные и волшебники могут создавать устройства, способные обходить законы физики. Существование странствующих миров немыслимо без магитехники: межзвёздные путешествия, сверхсветовая связь, искусственная гравитация — всё это доступно лишь благодаря ей. Создание магитехнических устройств требует астраматерии — веществ, содержащих эссенцию астрала и потому обладающих магическими свойствами. Магитехнические устройства могут быть вживлены человеку — в этом случае они называются магимплантами, а человек с магитехническими имплантами называется магборгом.

Алхимия находится на стыке волшебства и магитехники: используя астраматерию, в ничтожных долях содержащуюся в обычной материи, алхимики могут создавать эликсиры, обладающие волшебными свойствами.

Подробнее о мистических силах можно прочесть в главе «Магия».

РЕЛИГИИ

Обитатели рукава Виверны поклоняются огромному множеству богов, принадлежащих к различным патеонам. Многие верят, что мир был сотворён богами, которым они поклоняются, но представители различных религий не могут сойтись во мнении, как был сотворён мир, и чьи боги главнее. Другие верят в то, что боги сами сотворены человеческой верой, однако в одних и тех же богов могут верить обитатели различных планет, никогда не контактировавших друг с другом. Что несомненно, так это то, что боги существуют, и они дают своим служителям мистические силы.

Унионизм или учение Единства — довольно молодая (ей всего около 600 лет) религия, но уже ставшая доминирующей верой на странствующих мирах. Согласно учению Церкви Единства, бесчисленное множество богов, которым поклоняются обитатели рукава Виверны, являются лишь отражениями двенадцати божественных архетипов, составляющих унионистский пантеон. Политеисты считают унионизм искусственной религией и спорят с унионистами о том, кто первичен: божественные архетипы или их «отражения» — но божества унионистского пантеона, несомненно, дают силы своим служителям. Мир-корабль Анектикос является столицей Церкви Единства.

Абсолютизм — религия, согласно которой существует единый бог, создавший вселенную, стоящий выше всех прочих богов (относительно которых у абсолютистов нет единого мнения, но большинство считает их «ненастоящими» богами) и воплощающий абсолютное добро. Единый бог известен под множеством имён, но на странствующих мирах его чаще всего называют Абсолютом. На множестве планет существует множество церквей, почитающих единого бога, каждая со своим изводом веры, и на странствующих мирах также существует множество абсолютистских сект, но крупнейшей из них является церковь Абсолюта, столицей которой является мир-корабль Фарос.

Материализм или культ Великой Матери также учит, что существует единое божество, но, в отличие от абсолютистов, материналисты

представляют это божество как воплощение женского начала, создательницу всякой жизни и покровительницу живой природы. На различных планетах существуют различные культы Великой Матери — на странствующих мирах (где матернализм уступает по распространённости унионизму и абсолютизму) её почитают как добрую богиню, любящую мать и защитницу всех живых существ.

Политеизм, также часто именуемый «многобожием» или «язычеством», — общее название, даваемое унионистами культам, которые продолжают почитать не двенадцать богов унионистского пантеона, а их «отражения». Существует множество политеистических культов, каждый из которых имеет свои мифы, свои верования, свой пантеон богов и с негодованием отвергает утверждения о том, что их боги являются лишь отражениями чего-либо.

Тёмные культы предпочитают держаться в тени, ибо они возносят молитвы силам, которым человек в здравом уме не станет служить. Безумцы, принадлежащие к тёмным культам, убеждены, что в мире что-то фундаментально не так, что существующий миропорядок должен быть разрушен, чтобы, в лучшем случае, на руинах был построен новый, лучший мир, а в худшем, мироздание было низвергнуто в благословенное небытие. В отношении тёмных культов служители почти всех религий солидарны: их служители — опасные безумцы, и тёмные культы подлежат уничтожению.

Церковь Дракона — государственная религия Империи Дракона, почитающая Дракона-Императора как живое божество. Церковь Дракона позволяет подданным Империи молиться и другим богам, но требует от их жрецов, чтобы они признавали Дракона-Императора стоящим выше их богов. Служители Церкви Дракона, как и жрецы других богов, обладают мистическими силами, однако на странствующих мирах считают, что это обман, и на самом деле жрецы Дракона-Императора являются волшебниками или псиониками, выдающими свои силы за божественные чудеса, — ведь не может же быть так, чтобы Дракон-Император стал настоящим богом?

Подробнее о религиях, богах и пантеонах рукава Виверны можно прочесть в главе «Религии».

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

В этой главе изложены правила, необходимые для создания персонажей ***«Странствующих миров»***: новые народы, навыки, изъяны, черты и прочие.

Немного терминологии

Хотя далее словочетание «вольные капитаны» будет часто использоваться во множественном числе, разумеется, не все персонажи игроков будут зваться вольными капитанами. Это звание будет носить только один из персонажей игроков (решите между собой, кто это будет), как правило (хотя необязательно) формальный владелец корабля и лидер команды — остальные персонажи называются «членами экипажа» или «исследователями космоса». В ***«Странствующих мирах»*** ведущий или мастер игры называется адмиралом — запомните это, когда будете встречать эти слова далее.

Экипаж корабля и роли персонажей

В ***«Странствующих мирах»*** персонажи игроков — члены экипажа корабля одного из вольных капитанов, и каждый персонаж должен играть ту или иную роль в команде: кто-то должен управлять кораблём, кто-то — стрелять из бортовых орудий, кто-то — следить за здоровьем экипажа, а кто-то — вести переговоры с аборигенами новооткрытых планет. При создании персонажей игроки должны распределить между собой должности, которые должны будут занимать в экипаже их персонажи, а кто-то один должен надеть капитанскую фуражку и стать владельцем корабля и обладателем звания вольного капитана. Далее перечислены типовые роли, которые могут играть персонажи игроков в экипаже. Читатели могут заметить, что количество предлагаемых ролей значительно больше количества игроков в средней группе, — поэтому либо кому-то из персонажей придётся взять на себя более одной роли в команде, либо в команде не будет «необязательных» людей вроде учёных и специалистов по выживанию.

Бортовой врач

В его обязанности входит следить за состоянием здоровья экипажа, лечить ранения, полученные в столкновениях с аборигенами и инопланетной фауной, а также иногда предотвращать заражение членов экипажа инопланетными

болезнями. На кораблях с небольшими экипажами врачи могут также играть роли учёных, специалистов по выживанию, переговорщиков и даже носить капитанское звание.

Необходимый навык: *лечение* или *сверхъестественные навыки*;

Рекомендуемые черты: *мистический дар* (любой, дающий доступ к исцеляющим *силам*), *целитель*.

Бортинженер

Если врач заботится о сохранении здоровья экипажа, то бортинженер следит за кораблём команды и её снаряжением: ремонтирует полученные кораблём повреждения, следит за состоянием личного снаряжения экипажа, а в космическом бою может использовать некоторые виды корабельного оснащения (см. главу «Космические корабли») — у бортинженера есть множество способов быть полезным своей команде. На кораблях с небольшими экипажами бортинженеры могут также играть роли учёных, навигаторов, а иногда и пилотов.

Необходимый навык: *техника*;

Рекомендуемые черты: *мистический дар* (магитехника или любой, дающий доступ к *сфере техника*), *зо-*

лотые руки, *изобретатель*, *оверклокер*, *полевой инженер*, *робототехник*.

Бортстрелок

Его роль проста, но от этого не менее важна для выживания команды в случае опасности: в космическом бою он должен вести огонь из корабельных орудий, а во время экспедиций на планеты — защищать других членов команды с помощью оружия. На кораблях с небольшими экипажами бортстрелки могут также выполнять функции пилотов, специалистов по выживанию и даже, как наиболее опытные в боях члены команды, быть капитанами корабля, тогда как на кораблях с более или менее большими экипажами может быть не один, а несколько бортстрелков. Впрочем, навыки самозащиты желательно иметь каждому исследователю космоса.

Необходимый навык: *стрельба*;

Рекомендуемые навыки: *атлетика*, *драка*;

Рекомендуемые черты: *твёрдая рука*, любые *боевые черты*.

Капитан

Так или иначе, одному из членов команды необходимо надеть капитанскую фуражку, приняв на себя командование кораблём и руководство его экипажем. На многих кораблях капитан — это просто один из членов команды, обладающий решающим голосом в спорных вопросах, обычно выполняющий одну из других ролей, но на некоторых кораблях капитанами становятся обладатели харизмы, социальных и лидерских навыков, которые координируют действия экипажа в бою, сохраняя холодную голову в стрессовой ситуации и не позволяя экипажу превратиться в неорганизованную толпу. Иногда такие капитаны выполняют также функции переговорщиков.

Рекомендуемые навыки: *запугивание*, *убеждение*;

Рекомендуемые черты: *железная воля*, *мы команда*, любые *лидерские черты*.

Навигатор

Он же штурман, связист или оператор — в обязанности навигатора входит прокладывание курса в космосе или астрале (при межзвёздных путешествиях), управление системами связи и сенсорами корабля (подробнее о соответствующих видах корабельного оснащения см. главу «Космические корабли»), а во время экспедиций на планеты он может использовать различные ручные сенсоры для анализа окружающей обстановки (подробнее см. главу «Снаряжение»). На кораблях с небольшими экипажами навигаторы могут также играть роли учёных, бортинженеров или пилотов, а иногда и переговорщиков.

Необходимый навык: *электроника*;

Рекомендуемые навыки: *внимание*;

Рекомендуемые черты: *астранавигатор*, *космический разведчик*, *оператор сенсоров*.

Переговорщик

Эти люди, часто гордо именующие себя дипломатами или контактёрами, во время экспедиций на планеты ведут переговоры с аборигенами, устанавливают дипломатические отношения и заключают торговые сделки, а при возвращении на странствующие миры находят покупателей для добытых на планетах товаров или артефактов, иногда занимаясь контрабандой, торговлей на чёрном рынке и прочими вещами, «недостойными» гордого звания дипломатов. На кораблях с небольшими экипажами они иногда могут сомещать в себе функции врачей, учёных или навигаторов и нередко, как обладатели наилучших социальных навыков, могут быть капитанами кораблей.

Рекомендуемые навыки: *притворство*, *убеждение*, *уличное чутьё*, *проницательность*;

Рекомендуемые черты: любые *социальные черты*.

Пилот

Абсолютно незаменимый член команды — без пилота корабль не сможет лететь. Во время экспедиций на планеты пилот уже менее незаменим, но может управлять наземными транспортными средствами, и, чтобы не быть совсем бесполезными во время высадки на планеты, многие пилоты берут себе дополнительную специальность: бортстрелков, бортинженеров или навигаторов. Также нередко именно пилот выполняет роль капитана корабля.

Необходимый навык: *вождение*;

Рекомендуемые навыки: *маскировка, стрельба*;

Рекомендуемые черты: *ас, боевой заход, космический разведчик*.

Специалист по выживанию

Представители этой роли есть в экипаже далеко не каждого корабля, однако некоторые вольные капитаны считают полезным иметь в команде человека, в чьих обязанности входит защищать членов экипажа от природных опасностей, включая ядовитую флору и агрессивную фауну, прокладывать путь среди дикой местности, находить еду для членов экспедиции и иными способами обеспечивать выживание детей высокотехнологичной цивилизации в дикой природе далёких планет. «Выживальщики» могут также выполнять функции бортстрелков или учёных.

Рекомендуемые навыки: *внимание, выживание, дрессировка, маскировка;*

Рекомендуемые черты: *егерь, путешественник, укротитель.*

Учёный

Чуть менее редкие члены команды, чем специалисты по выживанию, — учёные призваны использовать свои научные знания для того, чтобы анализировать условия планет, изучаемых исследователями космоса, распознавать всевозможные угрозы, которые могут встретиться на далёких планетах, и помогать другим членам команды противостоять этим угрозам. Учёные могут быть полезными в экспедициях по-разному: например, они могут подсказать, в каком направлении следует вести переговоры с аборигенами, и что у них можно купить ценного, что можно продать на странствующих мирах. Часто они могут также выполнять функции бортовых врачей, «выживальщиков», бортинженеров или переговорщиков.

Рекомендуемые навыки: *внимание*, *знание* (любое);

Рекомендуемые черты: *мистический дар* (любой), *учёный.*

НАРОДЫ

Вселенную ***«Странствующих миров»*** населяет великое множество разумных видов — на многих планетах можно встретить привычных людей, эльфов, гномов и орков, но также легко можно встретить и более экзотических существ, таких как разумные растения или живые кристаллы.

Игроки вольны как выбирать народы из готового списка, представленного далее, так и придумывать свои с помощью правил создания видов, изложенных в базовой книге ***«Дневника авантюриста»***. Вы увидите, что рядом с каждой особенностью рас указана её цена — это было сделано для того, чтобы участникам игры было удобно «настраивать» виды так, как они захотят. Поскольку во вселенной ***«Странствующих миров»*** могут существовать любые виды, никто не мешает вам придумать, например, «низших» эльфов, которые живут недолго, но до смерти остаются молодыми, или благородных орков.

ЛЮДИ

Также иногда называемые хумансами или хумами — этот народ не нуждается в представлениях — вы все знаете, кто такие люди. Они являются самый распространённый видом в галактике, хотя,

вопреки распространённому мнению, не являются ни самым короткоживущим, ни самым плодовитым (орки, иногда гоблины и некоторые другие виды здесь обгоняют людей) — зато, без преувеличений, являются первыми по внутреннему разнообразию. Они могут как агрессивно наступать на территории других народов и ассимилировать в себя чужие культуры, так и легко находить общий язык с другими видами. Хотя мир-корабль Солус населён исключительно людьми, во много раз больше людей обитает на других кораблях-мирах — их можно встретить почти на каждом из странствующих миров, за редкими исключениями.

- ***Адаптация (+2):*** люди начинают игру с одной дополнительной *чертой* на выбор.

Настройка: вместо бесплатной *черты* люди могут начинать игру со значением d6 в двух *навыках*, свойственных их культуре. Поскольку число людских культур огромно, это могут быть самые разные навыки — придумайте, что это за культура, к которой принадлежит ваш персонаж!

АМОРФЫ

Эти существа внешне похожи на гигантских амёб — размером с человека, ползающих по земле,

меняющих форму и вытягивающих псевдоподии, чтобы брать ими предметы — но на самом деле они являются многоклеточными существами. Аморфы размножаются делением, при этом личность «родителя» как бы погибает, а на свет рождаются два аморфа, считающие друг друга «братьями» (и даже больше — ведь они были частью одного целого) и верящие, что их «родитель» продолжает существовать, пока живут его «потомки». Несмотря на свой чуждый облик, аморфы являются миролюбивыми существами, склонными к философии, и когда-то у них было своё межзвёздное государство — пока к ним не явилась Империя Дракона. Некоторые аморфы покорились ей, не желая вступать в конфликт ни с кем, но другие решили оставить Империю и создали свой собственный странствующий мир под названием Меба. Аморфы ищут на других планетах существ, подобных им, — и иногда находят.

- ***Амёбоид (+3):*** благодаря своей физиологии аморфы не получают дополнительного урона от *прицельных атак* (у них просто не во что целиться), и штрафы за *ранения* для них сокращаются на 1. Они, однако, подвержены действию болезней и ядов, при этом они «дышат» всем телом и в случае чего не могут «задержать дыхание».
- ***Бесформенный (+0)***: аморфы могут «протекать» в узкие щели (а вот их снаряжение — не всегда), их невозможно взять в захват (они просто «вытекают» из рук противника), но они не могут носить броню класса B или A (трудно создать жёсткую броню, рассчитанную на бесформенных существ) или иметь кибернетические импланты. Они могут вытягивать множество псевдоподий, но «ведущей» всегда будет одна.
- ***Миролюбивый (–2):*** аморфы не любят ввязываться в конфликты: кто-то из страха, кто-то из отвращения к насилию, а кто-то просто предпочитает ум грубой силе. Они начинают игру с одним из следующих изъянов: *пацифизм* (крупный), *трусость* или *любопытство*.
- ***Ползание (+0):*** *шаг* аморфов равен 5, а *кубик бега* — d4, но они могут ползать по вертикальным поверхностям, прилипая к ним.
- ***Философ (+2):*** аморфы начинают игру со значением *смекалки* или *характера*, равным d6.
- ***Чувства аморфов (+0):*** аморфы плохо видят, получая изъян *плохое зрение* (крупный), дающий им штраф –2 к *проверкам атаки* против целей, находящихся на расстоянии больше 5 *клеток* (очков для аморфов не суще-

ствует!). Зато они могут слышать, чувствовать запахи и улавливать вибрации воздуха всем телом, получая +2 к проверкам *внимания*, связанным с невизуальным восприятием, и их невозможно *застать врасплох*.

- ***Чужак (–1):*** на странствующих мирах к аморфам давно привыкли, но жители планет не всегда с радостью встречают дружелюбных гигантских амёб, и аморфы могут получать –2 к *харизме* при общении с аборигенами планет.

АНДРОИДЫ

Человекоподобных роботов можно встретить на планетах, где цивилизация достигла достаточно высокого уровня развития. На одних они верно служат своим создателям, на других — начинают требовать себе таких же прав, как и у других разумных существ, и иногда даже получают их. На третьих создание разумных машин запрещено, и обретшие самоосознание роботы вынуждены скрываться от людей. На четвёртых роботы восстают против своих создателей, а на пятых их создатели погибают в результате какого-то катаклизма, и роботы остаются единственными обитателями своей планеты. Так или иначе, на странствующих мирах можно встретить немало андроидов — как переселившихся туда с одной из встреченных на пути странствующего мира планет или бежавших от Империи Дракона, так и созданных кем-то из обитателей странствующих миров.

- ***Безэмоциональный (–2):*** мир человеческих эмоций чужд андроидам, которые не всегда понимают, почему биологические существа поступают именно так, а не иначе. Из-за этого андроиды получают –2 к *харизме* при общении с живыми существами и –2 к проверкам *проницательности*, однако проверки *проницательности*, чтобы угадать намерения или чувства андроида, также получают штраф –2.
- ***Механизм (+8):*** андроиды получают +2 к попыткам *выйти из шока,* не получают дополнительного урона от *прицельных атак*, и штрафы за *ранения* снижаются для них на 1. Они невосприимчивы к действию ядов и болезней и не нуждаются в воздухе для дыхания. Они не оправляются от ранений со временем и не подвержены действию исцеляющих *сил*. Для их исцеления требуется навык *техника*, который применяется аналогично навыку *лечение*, но на него не распространяется

правило *«золотого часа»*, каждая проверка занимает d6 часов и требует наличия инструментов и запчастей.

- ***Перезарядка (–2):*** андроиды не нуждаются в пище и воде, но в ходе создания персонажа игрок должен определиться с источником энергии, на котором работает андроид. Если андроид не подзаряжается хотя бы один раз в день, он автоматически получает *уровень усталости* каждый последующий день, пока не оказывается в состоянии *при смерти*, — в этом состоянии он отключается, но не умирает. Каждый час перезарядки снимает один *уровень усталости*.
- ***Программа (–2):*** каждый андроид создан для чего-то и имеет крупный изъян *клятва*, отражающий его основную программу, через которую он неспособен переступить. Он может быть запрограммирован на абсолютную верность своей команде, некой организации, своему владельцу или чему-то ещё. Некоторые андроиды могут иметь другой крупный изъян: робот-медик может иметь *изъян пацифизм* (и быть запрограммирован на то, чтобы не причинять вреда живым существам), робот-учёный — *любопытство*, робот-убийца — *жажду крови*, и так далее.
- ***Стальная воля (+1):*** лишённых эмоций андроидов не так-то просто запугать или спровоцировать на нужные тебе действия. Андроиды получают +2 к проверкам *характера* и *смекалки* при *поединках воли*.
- ***Уязвимость (электричество) –1):*** электрическое оружие и *силы* с аспектом *молния* получают +4 к проверкам *урона* против андроидов.

Настройка*:* конечно, не все роботы имеют именно гуманоидные тела, и игроки вольны добавлять своим персонажам-роботам другие особенности (уравновешивая их недостатками, разумеется). Впрочем, встроенное оборудование рекомендуется считать снаряжением (неотторжимым и непригодным для использования другими персонажами), а не особенностями персонажа.

АРАХИ

Также именуемые арахнидами или пауколюдьми, эти существа имеют паучье тело с четырьмя ногами, покрытый хитином торс, отдалённо напоминающий человеческий (из-за которого арахов иногда называют «паукотаврами»), на нём четыре верхних конечности и паучью голову. На многих планетах ара-

хи не создали никакой цивилизации, поскольку смотрят как на еду даже на собственных соплеменников. Однако кое-где они создали свои государства, пронизанные паутиной интриг и характеризуемые как «пауки в банке». Вероятно, единственными, кто принимает арахов такими, какие они есть (хотя полностью отдаёт себе отчёт в том, что арахи из себя представляют), являются тёмные эльфы, видящие в арахах своих братьев по духу и иногда поклоняющиеся тем же богам, что и они. На странствующих мирах больше всего арахов обитает на малом корабле-мире Ноамут.

- ***Дурная слава (–2):*** никто не доверяет арахам (даже тёмные эльфы, да и другие арахи — потому что они точно знают, что их соплеменникам нельзя доверять), и они получают штраф –2 к *харизме*. При общении с теми, перед кем арах уже проявил свою предательскую натуру, штраф к *харизме* увеличивается до –4.
- ***Многоглазый (+1):*** на голове арахов находится по 8 глаз, дающих арахам обзор почти в 360 градусов. Арахи всегда считаются *активной охраной*, когда к ним подкрадывается враг, и получают +2 к проверкам *внимания*, чтобы заметить врага, подкрадывающегося на расстояние 6 или меньше клеток (правило последнего шага для навыка *маскировка*).
- ***Паучьи лапы (+1):*** подобно паукам, арахи могут передвигаться по вертикальным поверхностям, не теряя в скорости.
- ***Умри ты сегодня, а я завтра (–1):*** арахи ни в коей мере не являются верными друзьями, ни за что не станут рисковать собой ради других и предпочтут бросить товарища в беде, но спастись самим, а также готовы если не предать своих то-

варищей ради личной выгоды, то действовать им во вред.

- ***Четырёхрукий (+3):*** арахи имеют две пары верхних конечностей и из них две ведущих. Они могут выполнять в ход *дополнительное действие*, не связанное с движением, без штрафа за несколько *действий*.

«ЭТО ЗООПАРК КАКОЙ-ТО!»

У читателей может возникнуть ощущение, что команда, состоящая из представителей самых экзотических видов, может производить впечатление «зоопарка», и что такой команде, исследующей новые планеты, будет сложно затеряться в толпе. Отчасти это верно. Однако персонажи игроков вполне могут оказаться на планете, населённой одним-единственным видом (причём это может быть абсолютно любой вид), или на которой нет привычных нам гуманоидных видов. В этом случае даже команда, составленная из совершенно «стандартных» видов, будет выделяться из толпы местных жителей. Так что, возможно, не стоит бояться выглядеть необычно и играть теми персонажами, которыми вы хотите...

АРГИРЫ

Внешне эти существа похожи на гуманоидов с пергаментного цвета кожей и заострёнными ушами, как у эльфов, но их отличают крайне худощавое, на грани измождённости, телосложение и серебряного цвета глаза без радужек и зрачков. Их родиной являются не странствующие миры и не планеты — аргиры обитают в Серебряной пустоте астрала. Из-за особенностей этого мира аргиры не стареют, но и их дети не могут расти в астрале, поэтому пары аргиров для продолжения рода временно переселяются в физический мир, а затем

их дети должны жить в физическом мире до окончания периода роста (который у аргиров длится примерно 50 человеческих лет). Молодые аргиры, для которых жизнь в физическом мире является своего рода обрядом инициации перед возвращением в астрал, много путешествуют по космосу, и их можно встретить на различных планетах и на странствующих мирах.

- ***Быстрый, как ртуть (+2):*** несмотря на свой замедленный метаболизм, аргиры обладают молниеносной реакцией и начинают игру с чертой *стремительность*.
- ***Вне времени (+0):*** благодаря воздействию их родного мира, время идёт как бы медленнее для аргиров. Они вдвое медленнее устают (например, выполняя проверку *выносливости* для преодоления усталости каждые 8 часов, когда другие расы выполняют её каждые 4 часа), вдвое дольше могут обходиться без пищи, воды и сна, но затем вдвое дольше избавляются от *уровней усталости*. *«Золотой час»* длится для аргиров два часа, но они выполняют проверки *естественного выздоровления* каждые 10 суток вместо 5.
- ***Мистическое зрение (+2):*** серебряные глаза аргиров способны видеть магические ауры аналогично силе *увидеть сверхъестественное*. Этот эффект действует постоянно и не требует *пунктов силы*, и аргиры могут использовать проверки *внимания* вместо проверок *сверхъестественного навыка* для этой особенности.
- ***Молодой и дерзкий (–1):*** большинство аргиров, встречаемых в физическом мире, — молодёжь своего народа. Даже если они не имеют изъяна *юность*, в них остаётся что-то юношеское: у некоторых это юношеский максимализм, у других — подростковое презрение к авторитетам, у третьих — излишняя романтичность, и так далее. Игрок сам может выбрать, какие юношеские черты проявляются в его персонаже. Даже те аргиры, которые, повзрослев, решают остаться в физическом мире, сохраняют какие-то юношеские черты (обычно именно поэтому они и отказываются возвращаться в астрал).
- ***Хлипкий (–1):*** из-за своего хрупкого телосложения аргиры получают –1 к *стойкости*.

Настройка: конечно, иногда в физическом мире можно встретить и взрослых аргиров. Общество аргиров, обитающих в астрале, напоминает монастырь, и взрослые аргиры отличаются хладнокровием,

выдержкой и спокойствием. Они имеют следующие особенности, отличающие их от молодых аргиров:

- ***Отстранённый (–1):*** взрослые аргиры свысока смотрят на представителей других раз, и даже когда они желают им помочь, эта помощь обычно выражается в виде туманных советов. Вместо особенности *молодой и дерзкий* взрослые аргиры получают –2 к *харизме* при общении с другими расами.
- ***Хладнокровие (+2):*** взрослые аргиры не столь порывисты, как молодёжь их расы, а более спокойны и сосредоточены. Они начинают игру с чертой *хладнокровие* вместо *стремительность*.

Взрослые аргиры, прожившие достаточно долго в Море душ, получают также следующие особенности:

- ***Отвращение к плоти (–2):*** после долгой жизни в астрале аргиры начинают забывать о потребностях тела. Необходимость принимать пищу и связанные с этим физиологические потребности вызывают у них отвращение, а необходимость спать вызывает у них страх перед потерей контроля над собой и над ситуацией. Они получают –2 к проверкам *выносливости* при сопротивлении голоду, жажде и недосыпу.
- ***Чистый разум (+2):*** чтобы не привлекать к себе обитателей Серебряной пустоты, аргиры изучают особую медитативную технику. Они получают черту *чистый разум*.

ГНОМЫ

Также именуемые дварфами, цвергами, карлами и так далее — это невысокие, кряжистые гуманоиды. В качестве места обитания предпочитают горы и подземные пещеры (хотя на некоторые планетах можно встретить и пустынных гномов, роющих колодцы, и арктических, вырубающих себе жилища в толще льда). Обычно гномы-мужчины носят длинные бороды (хотя встречаются и совершенно лысые виды гномов), любят поесть, выпить и иногда подраться. Гномы имеют склонность к ремёслам и на некоторых планетах являются самой технически продвинутой расой или первыми совершают индустриальную революцию. На странствующих мирах наибольшая диаспора гномов обитает на мире-корабле Маркрал.

- ***Медленный (–1):*** гномы медленно бегают, и их *шаг* равен 5 вместо 6, а *кубик бега* — d4.
- ***Тепловидение (+1):*** глаза гномов могут видеть в инфракрасном спектре, что весьма полезно

в темноте их родных подземных пещер. Штрафы к проверкам *атаки* за плохое освещение уменьшаются вдвое (округляется вниз).

- ***Стойкий:*** для своего малого роста гномы имеют довольно крепкое сложение, и их стартовое значение *выносливости* равно d6.

Настройка: в дополнение к перечисленным особенностям гномы могут также обладать следующими.

- ***Железный желудок (+1):*** персонаж получает невосприимчивость к ядам, содержащимся в пище или питье. Он также может пить, практически не пьянея. Эту особенность можно взять вместо *тепловидения* (если ваш персонаж принадлежит к «наземным» гномам) или уравновесить следующей:
- ***Скверный характер (–1):*** многие гномы известны сварливостью и неуживчивостью, что может быть отражено одним из следующих изъянов: *дурной характер*, *жадность* (мелкий), *причуда* или *упрямство*.

ГОБЛИНЫ

Невысокие существа обычно с зеленоватой или коричневатой кожей, лопоухие и длинноносые. На разных планетах гоблины могут значительно отличаться друг от друга: на одних они могут быть дикими племенами, промышляющими разбойными нападениями на другие народы; на других они находятся в рабстве у орков, тёмных эльфов или других более сильных существ; на третьих они оказываются народом хитроумных торговцев, ведущих дела со всеми видами своей планеты и умеющих достать абсолютно любой товар, нужный покупателю; а на четвёртых они становятся самым технически развитым народом наравне с гномами. На странствующих мирах наибольшая диаспора гоблинов обитает на мире-корабле Маркрал.

- ***Ловкий (+2):*** гоблины начинают игру со значением *ловкости*, равным d6.
- ***Низкорослый (–1):*** *размер* гоблинов равен –1, их рост составляет около 1,2 м, и поэтому они получают –1 к *стойкости*.
- ***Слабый (–2):*** при своём малом росте гоблины ожидаемо не выделяются большой силой. Для повышения *силы* при создании персонажа гоблину нужно потратить два пункта вместо одного.
- ***Тепловидение (+1):*** как и орки (которых гоблины иногда считают своими дальними родственниками) гоблины видят в инфракрасном спектре. Штрафы к проверкам *атаки* за плохое освещение сокращаются вдвое (округляется вниз).

- ***Хитроумный (+2):*** даже на тех планетах, где гоблины не изобрели ничего сложнее копья с кремнёвым наконечником, они достаточно хитры и смекалисты. Они начинают игру со значением *смекалки*, равным d6.

Настройка: на некоторых планетах живут «дикие» гоблины (иногда называемые хобгоблинами), которые физически сильнее и воинственнее своих собратьев, но не столь умны. Они не получают особенностей *слабый* и *хитроумный*.

ЗАВРИАНЕ

Также именуемые ящеролюдами, рептилоидами, драконидами или множеством других имён, эти существа произошли от пресмыкающихся. Поскольку рептилии появились раньше млекопитающих, многие завриане хвалятся тем, что их предки строили межзвёздные империи задолго до появления первых государств гуманоидов. Впрочем, на множестве планет завриане так и оставались варварами, приносящими кровавые жертвы своим жестоким богам. Часто завриане считают себя родственниками драконов и выступают в качестве слуг древних драконов или поклоняются драконам как богам. Неудивительно, что множество завриан служит Дракону-Императору, хотя некоторые считают его «ложным богом» и примыкают к жителям странствующих миров. На странствующих мирах завриан больше всего на малом мире-корабле Дарастурт, которым правит настоящий дракон, сбежавший когда-то от наступления Империи.

- ***Природное оружие (+1):*** завриане могут иметь острые когти и зубы, а некоторые имеют рога или хвост, который можно использовать как оружие. Их природное оружие наносит *урон сила*+d6.
- ***Расовый изъян (–2):*** в зависимости от подвида завриане начинают игру с тем или иным *крупным изъяном*. У гордых драконидов это может быть *герой* или *кодекс чести*, у хищных ящеров — *жажда крови*, у тех и у других — *заносчивость* или *самоуверенность*. У ящериц это может быть *любопытство* или *трусость*, а у травоядных ящеров это могут быть предыдущие два изъяна или *пацифизм*.
- ***Чувства завриан (+1):*** завриане могут «пробовать» воздух своими раздвоенными языками, а также чувствовать источники тепла (хотя не обладают полноценным тепловидением). Они получают +2 к соответствующим проверкам *внимания*.

СЛУХ ПРОТИВ ЗРЕНИЯ

Читатели могут заметить, что некоторые из видов, представленных в этой главе, обладают более острым зрением или ночным зрением, а некоторые — острым слухом или способностью чувствовать вибрации воздуха, и задаться вопросом, что из этого какие преимущества даёт. Автор предлагает считать, что слух или чувствительность к вибрациям даёт возможность лучше замечать подкрадывающихся противников, в том числе у себя за спиной, чего не позволяет обычное зрение. Однако слух, в отличие от зрения, не позволяет атаковать замеченную цель — для того, чтобы атаковать её, её нужно видеть.

Как опциональное правило адмирал может считать, что существо, обладающее тонким слухом или чувствительностью к вибрациям воздуха, получает +2 к проверкам *внимания*, когда враг пытается подкрасться к нему на расстояние 6 клеток (правило последний шаг для навыка *маскировка*).

Настройка: вы уже заметили, что в сумме особенности завриан дают меньше очков, чем нужно? Завриане могут иметь различные дополнительные особенности в зависимости от подвида.

- ***Броня (+2):*** завриане, произошедшие от панцирных динозавров, покрыты толстым костяным панцирем, дающим им *броню* 4. Это преимущество не сочетается с искусственной бронёй (кроме брони, дающей дополнительную защиту против конкретных видов урона) — используется только наибольшее значение из двух.
- ***Крылья (+2):*** некоторые завриане имеют пару кожистых крыльев, как у драконов или летающих динозавров. Эти завриане могут летать и даже переходить на «бег» в воздухе, исходя из значения их *шага*.
- ***Огненное дыхание (+2):*** некоторые завриане умеют выдыхать пламя, подобно драконам. Они обладают силой *поток* с аспектом *огонь* и получают 5 *пунктов силы*, которые они могут использовать для этой и только для этой силы, и которые восстанавливаются по одному пункту силы в час. В качестве *сверхъестественного навыка* дракониды используют свою *выносливость*.
- ***Регенерация (+2):*** некоторые завриане могут быстро излечивать полученные ранения, подобно ящерицам. Они могут выполнять проверку *естественного выздоровления* каждый день, а не каждые 5 дней.
- ***Хамелеон (+2):*** некоторые завриане могут менять цвет своей кожи, сливаясь с окружающей средой. Они получают преимущество +2 к проверкам *маскировки* или +4, когда стоят неподвижно, но для получения этого

преимущества они должны быть хотя бы наполовину обнажены.

- ***Яд (+2):*** некоторые завриане имеют ядовитые железы в дополнение к острым зубам. Если атака их зубами вызвала *шок* или *ранение*, противник должен выполнить проверку *выносливости* — при провале он оказывается парализован на 2d6 раундов.

Завриане могут обладать и множеством других особенностей. Если вы не хотите придумывать что-то слишком сложное, вы можете просто дать своему заврианину стартовое значение *выносливости* (если его родственники — травоядные динозавры) или *силы* (если он ведёт происхождение от хищников), равное d6 (+2).

ИЛАРИ

Представители этой расы внешне похожи на людей, но имеют кожу синего, зелёного, фиолетового или красного цвета, а вместо волос на их головах растут гибкие щупальца (количество, длина и толщина щупалец бывают различными у разных илари). Большинство илари — женщины: илари-женщин рождается в несколько раз больше, чем илари-мужчин. Илари могут производить совместное потомство с гуманоидными видами: обычно при этом девочки наследуют черты илари, а мальчики — черты второго родительского вида. Когда-то давно у них было своё межзвёздное государство, но оно было захвачено Империей Дракона, и лишь некоторым илари удалось бежать, найдя себе приют на странствующих мирах. Они рассеяны по самым разным кораблям-мирам, но у них есть и свой

собственный странствующий мир, носящий имя Нойлария.

- ***За наших сестёр! (–1):*** илари не забывают, как Империя захватила их родину и обратила в рабство их сестёр. Илари странствующих миров являются смертельными врагами Империи Дракона и получают –4 к *харизме* при общении с представителями имперских властей.
- ***Привлекательность (+2):*** илари известны своей красотой и начинают игру с соответствующей *чертой*. К сожалению, из-за их красоты они весьма ценятся на невольничьих рынках и в публичных домах.
- ***Чувствительные щупальца (+1):*** головные щупальца илари служат им органами чувств, улавливающими запахи и вибрации воздуха. Илари получают +2 к соответствующим проверкам *внимания*, а поскольку эти органы чувств находятся у них на затылке, к илари трудно подобраться сзади. Правда, иногда противники илари в драке пытаются прицельно бить их по этим чувствительным щупальцам.

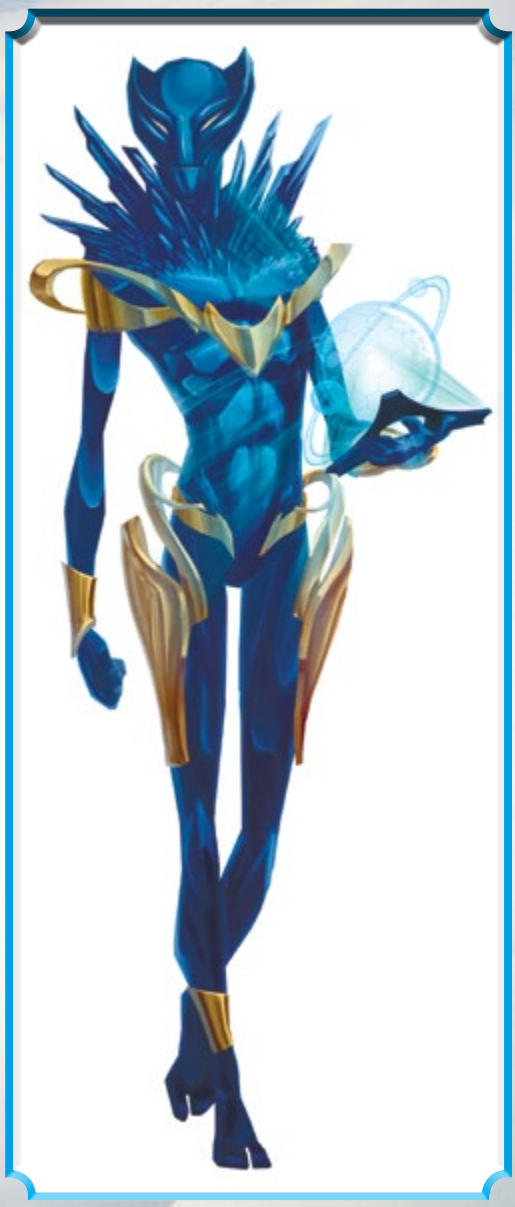
Настройка: не все илари обладают чертой *привлекательность* — некоторые вместо неё могут иметь стартовое значение *смекалки*, равное d6 (их головные щупальца также содержат часть мозговой ткани), или *мистический дар* (псионика).

Также не все илари ненавидят Империю Дракона, но их соплеменники считают таких илари предателями своей расы: вместо штрафа к *харизме* при общении с представителями имперских властей они получают –4 к *харизме* при общении с собственными соплеменниками.

КРИСЛОНЫ

Прежде эльфов, прежде завриан, прежде морских людей и цирриноидов, ещё до того, как жизнь зародилась в галактике, были крислоны. Внешне они выглядят как существа из живого кристалла, собранного в человекоподобную форму. Удовольствия и амбиции биологических существ зачастую недоступны им, и крислоны движимы одной главной страстью — стремлением к знаниям. Биологические существа вызывают у крислонов живейший интерес, и «каменные люди» миллионами лет наблюдали за эволюцией живых организмов. Сейчас судьба странствующих миров и Империи Дракона тоже находится под пристальным вниманием крислонов, которых нередко можно увидеть «гостящими» на странствующих мирах.

- ***Высокие технологии (–1):*** крислоны начинают игру с изъяном *дитя технологий* (мелкий) — хотя они более или менее освоились с технологиями странствующих миров, технологии более низких уровней развития непривычны для них.
- ***Клятва Древних (–1):*** хотя крислоны могут сопровождать представителей «младших рас» в их путешествиях, они связаны *клятвой* (подобно одноимённому изъяну) не делиться с «младшими расами» своими технологиями и знаниями, не открывать им тайн мироздания, которые они не готовы узнать, не форсировать их технологический прогресс и ни в коем случае не раскрывать «младшим расам» секреты крислонов.
- ***Развитая цивилизация (+2):*** благодаря миллионам лет накопления знаний крислоны начинают игру со значением *смекалки*, равным d6.
- ***Уязвимость (звук) (–1):*** кристаллические существа уязвимы к звуковому оружию и *силам* с аспектом *звук* — они получают +4 к проверкам *урона* против крислонов.
- ***Хрупкий (–1):*** кристаллы, из которых состоят тела крислонов, довольно хрупки, и крислоны получают –1 к *стойкости*.
- ***Чужак (–1):*** на странствующих мирах к виду крислонов давно привыкли, но на планетах они могут получать –2 к *харизме* при общении с местными жителями. Именно поэтому крислоны предпочитают наблюдать за людьми издалека...



- ***Чуждый разум (–2):*** крислоны начинают игру с одним из следующих изъянов, отображающих те или иные аспекты мышления этой древней расы: *заносчивость* или *самоуверенность*, если крислон свысока смотрит на «младшие расы»; *любопытство*, если в нём сильна свойственная его расе тяга к знаниям; *клятва* (крупный), если он старается не вмешиваться в ход истории других народов вообще (более, чем это предполагает клятва Древних); *невежда*, если он плохо понимает нюансы жизни других народов; или *пацифизм* (крупный), если он ценит жизнь каждого разумного существа.
- ***Широкоспектральное зрение (+1):*** крислоны видят в более широком спектре, чем живые существа, и штрафы к проверкам *атаки* за плохое освещение сокращаются для них вдвое. Вдобавок они могут «видеть» радиоволны, радиоактивное излучение и тому подобные вещи.
- ***Элементаль (+6):*** крислоны не получают дополнительного урона от *прицельных атак,* и штрафы за *ранения* сокращаются для них на 1. Они невосприимчивы к действию ядов и болезней и не нуждаются в воздухе для дыхания. Они, как и биологические существа, должны спать и есть, но питаются камнями и металлами (причём различают их вкус). Медицина других народов не помогает им (в отличие от исцеляющих *сил*), но крислоны могут оправляться от ран со временем.

Настройки: вместо значения *смекалки* d6 крислоны могут начинать игру с *мистическим даром* (*волшебство* или *магитехника*) (+2) или чертой *снаряжение* (+2). Их технологии находятся на стыке науки и магии — крислоны не используют весь свой технологический потенциал рядом с другими видами лишь из опасения, что их технологии попадут в руки других народов.

МИМИКИ

Также известные как доппельгангеры или метаморфы, эти загадочные существа редко предстают перед кем-либо в своём настоящем облике — пугающего вида гуманоидов с гладкой безволосой серой кожей, лишённых признаков пола (мимики обретают пол, лишь меняя облик, и должны притворяться существами, имеющими пол, для размножения). Мимики известны своей способностью принимать облик других гуманоидных существ и даже выдавать себя за конкретных людей. Большинство мимиков,

раскрывающих свою природу хоть кому-то, хотя бы своим самым близким друзьям, на самом деле являются детьми женщин других видов, которые оказались соблазнены мимиками, и чьи дети потом родились метаморфами. Такие «подмеыши» часто страдают от одиночества, с детства вынужденные скрывать свою природу, и мечтают найти людей, которым они могли бы её раскрыть. Для мимика — персонажа игрока такими людьми, скорее всего, будут персонажи других игроков. У мимиков есть своя цивилизация, но о ней известно очень немногое — мимики держатся в тени, но часто ходят среди других видов, притворяясь одними из них и обманывая их, преследуя одним им известные тайные цели, а может быть, обманывая без какой-либо цели...

- ***Метаморф (+3):*** мимики могут менять свою внешность аналогично силе *маска*, но без ограничений по времени, и используя проверку *смекалки* вместо проверки *сверхъестественного навыка*. Они не могут превращаться в существ с негуманоидным строением тела и могут изменять только тело, а не одежду и снаряжение.
- ***Мрачный секрет (–1):*** мимики обычно вынуждены скрывать свою природу ото всех, кроме самых близких друзей. Если их тайна раскрыта, мимики получают –4 к *харизме* при общении с теми, кто знает их тайну.
- ***Хилый (–2):*** мимики не отличаются выносливостью и должны потратить два пункта вместо одного для повышения *выносливости* при создании персонажа.
- ***Эмпат (+2):*** чтобы прикинуться кем-то другим, нужно вжиться в роль, а для этого нужно представить себе человека «изнутри». Мимики получают +2 к проверкам *проницательности* и могут по внешнему виду человека попытаться определить его профессию, биографию и тому подобные вещи (адмирал может потребовать для этого успешную проверку *внимания* или *проницательности*).

МОРСКИЕ ЛЮДИ

Также именуемые тритонами, русалками, рыболюдами, атлантами, глубоководными и другими именами, эти существа бывают довольно разнообразными на вид. Те, что описаны ниже, похожи на красивых людей, но имеют перепонки между пальцами, жаберные щели на шее и участки рыбьей чешуи на коже. На многих планетах морские люди принадлежат к древним и развитым подводным цивилизациям, но до-

вольно редко контактируют с жителями поверхности. Морские люди, называющие себя атлантами, утверждают, что их цивилизация бороздила просторы космоса ещё до того, как предки гуманоидов вышли на сушу. Странствующие миры, однако, не всегда хорошо приспособлены для жизни обитателей моря, и морских людей на них довольно мало, а те, что есть, обычно живут в специально оборудованных отсеках, где много проточной воды, — на мире-корабле Меба для морских людей созданы все условия.

- ***Водный (+2):*** морские люди живут в воде и не могут утонуть или захлебнуться. Их *шаг* в воде равен 6 или значению *атлетики*, если оно выше d6.
- ***Обезвоживание (–2):*** морские люди должны каждые сутки проводить хотя бы час в воде, в противном случае каждый следующий день они получают по одному *уровню усталости*, пока не окажутся *при смерти*. На следующий день они умирают.
- ***Привлекательность (+2):*** морские люди начинают игру с одноименной *чертой*.

Настройка: подвидов морских людей существует великое множество. Например, классические русалки с рыбьими хвостами вместо ног имеют следующие дополнительные особенности:

- ***Быстрый в воде (+0):*** русалки получают +2 к *шагу* в воде (и его минимальное значение для них равно 8).
- ***Медленный на земле (–1):*** на земле *шаг* русалок равен 5, а *кубик бега* — d4.
- ***Стойкий (+1):*** русалки более выносливы, чем другие морские люди, и получают +1 к *стойкости*.

Представители древней цивилизации атлантов, живущих в городах на дне океанов, в дополнение ко всем особенностям морских людей получают следующие:

- ***Гордая древняя раса (–2):*** гордые атланты, не устающие напоминать обитателям суши, насколько они древнее и более развиты, чем они, начинают игру с одним из следующих изъянов: *заносчивость*, *кодекс чести*, *любопытство*, *невежда* или *самоуверенность*.
- ***Развитая цивилизация (+2):*** атланты начинают игру со значением *смекалки*, равным d6.

Существа, похожие на Глубоководных из произведений Лавкрафта, ближе к рыбам, чем к людям, и имеют следующие особенности:

- ***Ночное зрение (+1):*** глаза рыболюдов привычны к мраку морских глубин, и рыболюды не получают штрафов к проверкам *атаки* в *темноте* и *сумраке*.

- ***Стойкий (+2):*** рыболюды не обладают красотой русалок, но их тела устойчивы к высокому давлению морских глубин. Вместо черты *привлекательность* рыболюды начинают игру со значением *выносливости*, равным d6.
- ***Чужак (–1):*** холодная безэмоциональность рыболюдов и слухи о тёмных морских богах, которым они молятся, заставляют другие народы смотреть на рыболюдов с опаской. Рыболюды получают –2 к *харизме*.

На этой основе легко можно придумать, к примеру, агрессивных людей-акул, обладающих особенностями рыболюдов, но с изъяном *жажда крови* (–2) вместо *чужак* (–1) и зубами, наносящими урон сила+d6 (+1).

НЕКРОИ

Эти существа представляют собой оживлённых некромантией разумных мертвецов, выглядящих так же, как они выглядели при жизни, и лишь их бледная, холодная на ощупь кожа и отсутствие дыхания выдают их неживую природу. Некрои достаточно разумны, чтобы не только не пытаться сожрать каждого встреченного живого, но и стремиться к мирному сосуществованию с живыми. Увы, даже на странствующих мирах на живых мертвецов смотрят косо, и большинство некрои обитает на малом странствующем мире Некроикос, населённом исключительно подобными им существами. Некрои, конечно же, не могут размножаться естественным путём — вместо этого они пополняют свои ряды, либо превращая в подобных себе тех, кто согласился на это добровольно, желая получить вечную жизнь, либо «спасая» недавно умерших, оживляя их в виде живых мертвецов. Хотя в последнем случае новообращённые некрои не всегда бывают благодарны за такое «спасение»...

- ***Аура неестественного (–1):*** животные чувствуют неестественную природу некрои и при виде их либо пугаются, либо бросаются в атаку. Некрои получают –2 к проверкам *дрессировки*.
- ***Воскрешение (+0):*** некрои, имеющий навык *лечение*, может воскресить живое существо, погибшее не более 24 часов назад (можно больше, если предохранить тело от разложения). Для этого некрои нужно 10 минут времени и проверка *лечения* со штрафом –4 — при успехе погибший становится некрои, сохранив особенности прежнего вида и приобретя особенности

некрои. Некрои может попытаться воскресить одного и того же человека только один раз.

- ***Нежить (+8):*** будучи живыми мертвецами, некрои получают +2 к проверкам на *выход из шока*, не получают дополнительного урона от *прицельных атак*, а штрафы за *ранения* сокращаются для них на 1. Они невосприимичивы к действию ядов и болезней и не нуждаются в воздухе для дыхания, но нуждаются в пище (но не питье) и сне. Исцеляющие *силы* не действуют на них (кроме сил магов, владеющих сферой *смерть*), но навык *лечения* и правила по *естественному выздоровлению* применимы к ним так же, как и к живым существам. Будучи *при смерти*, они не рискуют *истечь кровью* и могут выполнять проверки *естественного выздоровления*, даже будучи «убиты», если смертельная рана не была нанесена оружием или силой, к которым некрои имеют *уязвимость*.
- ***Пожиратель плоти (–2):*** некрои нуждаются в пище — они питаются исключительно мясом, свежим или падалью, не подвергавшимся термической обработке (на Некроикосе умеют консервировать мясо так, чтобы оно оставалось съедобным для некрои). Не получив в день хотя бы полкилограмма мяса, некрои начинают испытывать голод, подобно живым, и также голодные некрои не могут выполнять проверки *естественного выздоровления*.
- ***Тепловидение (+1):*** некрои могут видеть тепло тел живых, и штрафы к проверкам *атаки* за плохое освещение сокращаются для них вдвое.
- ***Уязвимость (огонь и свет) (–3):*** *силы* с аспектами *огонь* или *свет*, а также лазерное, плазменное и огнемётное оружие получают +4 к проверкм *урона* против некрои. Также некрои начинают игру с изъяном *светобоязнь*.
- ***Чужак (–1):*** даже в самых толерантных обществах редко бывают рады живым мертвецам, и некрои получают –2 к *харизме* при общении с живыми.

ОРКИ

Высокие, мощного сложения существа с зелёной или коричневой кожей (как у гоблинов) и грубыми чертами лица. Орки известны как воинственные варвары — многие теологи считают, что это боги, сотворившие орков, подталкивают их к тому, чтобы враждовать со всеми своими соседями. На некоторых планетах другие народы в конеч-

ном итоге истребляют орков, обращая выживших в рабство или загоняя их в резервации или гетто, на других власть над орками силой или хитростью захватывает вождь или колдун, и под его руководством орки сокрушают цивилизации других народов, но иногда можно встретить планету, где орки живут в мире с другими расами. Империя Дракона использует огромное множество орков в качестве «пушечного мяса» для своей армии. На странствующих мирах наибольшие диаспоры орков живут на малом корабле-мире Ноамут и великом корабле-мире Варгах.

- ***Жажда крови (–2):*** орки пользуются вполне заслуженной репутацией кровожадных мясников и поэтому получают –4 к *харизме*.
- ***Размер (+3):*** орки имеют *размер* +1 и за счёт этого получают +1 к *стойкости* и начинают игру со значением *силы*, равным d6. Их средний рост равен примерно 2 м.
- ***Тепловидение (+1):*** для своих разбойных нападений орки предпочитают ночное время, когда они видят лучше своих врагов. Штрафы к проверкам *атаки* за плохое освещение сокращаются вдвое (округляется вниз).

Настройка: на некоторых планетах орки оказываются не столь кровожадными, как их собратья и ближе не к жестоким мясникам, а к «благородным варварам». Вместо особенности *жажда крови* они могут выбрать более подходящий изъян — например, *кодекс чести* (–2).

ПОЛУРОСЛИКИ

Также называемые половинчиками, халфлингами или невысокликами, это низкорослые человекоподобные существа, как ростом, так и живым темпераментом часто напоминающие человеческих детей. На множестве планет они живут кочующими «таборами», никогда не останавливающимися на одном месте надолго, и промышляют воровством (не со зла, а просто потому, что они ко многим вещам, включая право собственности, не относятся серьёзно). На других планетах они, напротив, ведут жизнь добропорядочных граждан, а на технически развитых планетах их природное любопытство часто будит в них интерес к науке. На странствующих мирах полурослико в довольно много: Империя Дракона, ограничивающая их свободу, не вызывает у них тёплых чувств, а космические странствия, наоборот, манят их, привлекая полурослико в в команды вольных капитанов. У полурослико в есть даже «Странствующий флот» (вме-

сто своего странствующего мира) — множество кораблей, на которых путешествуют и живут многие семьи этого народа.

- ***Ловкий (+2):*** полурослики начинают игру со значением *ловкости*, равным d6.
- ***Неунывающий (+2):*** кроме ловкости, полурослики отличаются оптимизмом и храбростью (неожиданной для таких слабых на вид существ) и начинают игру со значением *характера*, равным d6.
- ***Низкорослый (–1):*** *размер* полуросликов равен –1 — их рост составляет около 1 м, и они являются одной из самых низкорослых разумных рас. Из-за этого они получают –1 к *стойкости*.
- ***Слабый (–3):*** для повышения *силы* при создании персонажа полурослику нужно потратить два пункта вместо одного, а при развитии — два *повышения* вместо одного.
- ***Удачливый (+2):*** по необъяснимой причине полуросликам сопутствует удача. Они начинают игру с чертой *везение*.

Настройка: некоторые полурослики больше похожи не на неунывающих бродяг или уличных воришек, а на пытливых учёных. (Такие полурослики иногда называют себя гномами, а «настоящих» гномов — дварфами или цвергами, что часто порождает путаницу). Они могут иметь следующие особенности:

- ***Хитроумный (+2):*** полурослик может начать игру со значением *смекалки*, равным d6. Эта особенность может заменять особенности *ловкий* или *неунывающий* по выбору игрока.
- ***Талант (+2):*** имея предыдущую особенность, полурослик может вместо особенности *удачливый* выбрать одну из следующих черт: *мистический дар* (*алхимия*, *волшебство* или *магитехника*), *мастер на все руки, народный умелец* или *учёный*. Ему не обязательно отвечать требованиям, указанным для этих черт.

ПОЛУОРКИ

Не все как следует понимают почему, но люди и орки способны производить совместное потомство — полуорков. Их число невелико, и обычно они рождаются либо от захваченных орками в плен человеческих женщин, либо от двух полуорков (поскольку часто единственный, кто может понять и принять полуорка — это другой полуорк). Очень мало где полуорки сумели создать свои поселения — большинство из них, как на планетах, так и на странствующих мирах, являются изгоями-одиночками, вы-

нужденными пробивать себе путь большими усилиями.

- ***Сильный (+2):*** полуорки немного ниже ростом и физически слабее орков, но всё же сильнее людей. Они начинают игру со значением *силы*, равным d6.
- ***Тепловидение (+1):*** как и орки, полуорки могут видеть в инфракрасном свете. Штрафы к проверкам *атаки* за плохое освещение сокращаются вдвое (округляется вниз).
- ***Чужак (–1):*** другие народы часто смотрят на полуорков с предубеждением, и полуорки получают штраф –2 к *харизме* при общении с представителями других видов. Орки иногда принимают полукровок в своё общество, но не все полуорки этого хотят.

ПОЛУ... КТО?

В некоторых фантастических мирах можно встретить множество полукровок, родившихся в результате самого разного смешения видов: полудраконов, полувампиров и так далее. Однако во вселенной «Странствующих миров» считается, что представители различных видов неспособны производить совместное потомство. В противном случае странствующие миры были бы населены множеством совершенно невозможных гибридов. Из этого правила есть лишь отдельные исключения: люди могут скрещиваться с эльфами или орками, а некоторые виды, такие как морские люди и илари, могут скрещиваться с гуманоидными существами, но родившиеся дети не являются гибридами, а принадлежат к одному из родительских видов.

ПОЛУЭЛЬФЫ

Люди и эльфы способны производить совместное потомство, что многие считают одним из доказательств родства этих двух видов. (В каких отношениях люди находятся с орками, от которых они тоже могут рожать детей, не до конца выяснено). Однако, не всегда браки людей с эльфами одобряются хотя бы одними из двух народов, и жизнь полукровок нередко оказывается полна испытаний. Число полуэльфов на планетах обычно невелико — впрочем, оно сильно зависит от того, в насколько дружеских или враждебных отношениях находятся эти два народа на данной конкретной планете. Внешне полуэльфы сочетают в себе черты обоих родителей, и намётанный глаз легко может отличить их как от людей, так и от эльфов.

- ***Наследие (+2):*** некоторые полуэльфы наследуют эльфийскую ловкость и грацию, некоторые — способность людей к адаптации. Полуэльф может начать игру на свой выбор либо с дополнительной *чертой* (как человек),

либо со значением *ловкости*, равным d6 (как эльф).

- ***Ночное зрение (+1):*** как и у эльфов, глаза полуэльфов привычны к ночной темноте. Полуэльфы не получают штрафов к проверкам *атаки* в *темноте* и *сумраке*.
- ***Полукровка (–1):*** обе родительские расы часто смотрят на полуэльфов с предубеждением, и полуэльфы получают штраф –4 к *харизме* при общении с людьми или эльфами. Другие народы, как ни странно, обычно относятся к полуэльфам гораздо терпимее, чем их расы их родителей.

Настройка: некоторые полуэльфы, выросшие «на стыке» двух культур, с детства привыкают служить посредниками между различными народами. Вместо особенности *наследие* они получают +2 к *харизме* при общении с другими видами (и –2 вместо –4 к *харизме* при общении с людьми и эльфами).

Существуют тёмные полуэльфы, являющиеся детьми людей и тёмных эльфов, и узнаваемые по тёмной, серого или чёрного цвета коже. Они обладают особенностью *наследие* и двумя следующими особенностями:

- ***Темнозрение (+2):*** вместо ночного зрения, свойственного обычным полуэльфам, тёмные полуэльфы обладают сверхъестественным зрением, благодаря которому они вообще не получают штрафов к проверкам *атаки* и *внимания* за плохое освещение. В отличие от тёмных эльфов, тёмные полуэльфы не обладают повышенной чувствительностью к яркому свету.
- ***Чужак (–2):*** из-за дурной репутации их родителей — тёмных эльфов, тёмные полуэльфы получают штраф –2 к *харизме* при общении с другими народами и –4 при общении с людьми, эльфами и тёмными эльфами (с эльфами — потому что они наполовину тёмные эльфы, их враги, а с людьми и тёмными эльфами — потому что они полукровки). Тёмным полуэльфам очень трудно завоёвывать себе место под солнцем.

РАКАШАНЫ

Эти существа похожи на антропоморфных хищников семейства кошачьих: тигров, львов, ягуаров и так далее, при этом зачастую каждый подвид ракашанов называет себя своим собственным именем. Они обычно считают себя идеальными воинами и охотниками, самой лучшей расой — и горе тем, кто не согласится немедленно признать их превосходства! На большинстве планет они остаются на уровне племён охотников или феодальных государств,

однако известны случаи, когда ракашанам удавалось создать технологически развитые государства, заставлявшие трепетать жителей окрестных планет. Когда-то у них и у ракаши был свой странствующий мир, называвшийся Ракашарлан, но он был разрушен в результате гражданской войны между ракашанами и ракаши, и с тех пор оба народа рассеяны по другим кораблям-мирам.

- ***Гордыня (–2):*** в зависимости от подвида или конкретного индивида ракашаны могут обладать одним из следующих изъянов: *заносчивость*, *кодекс чести*, *жажда крови* или *самоуверенность*.
- ***Когти (+2):*** ракашаны имеют втягивающиеся в пальцы когти, наносящие урон, равный *силе*+d6. Также они дают им преимущество +2 к проверкам *атлетики*,

связанным с лазаньем (кроме как по гладким поверхностям).

- ***Ловкий (+2):*** большинству ракашанов свойственны кошачья грация и ловкость, и они начинают игру со значением *ловкости*, равным d6.
- ***Межвидовая вражда (–1):*** ракашаны свысока смотрят на своих «младших родственников» — ракаши и получают штраф –4 к *харизме* при общении с ними. Ракашаны странствующих миров обвиняют ракаши в гибели корабля-мира Ракашарлан — если бы ракаши не взбунтовались, их родной мир-корабль не был бы уничтожен.
- ***Ночное зрение (+1):*** подобно кошкам, ракашаны хорошо видят в темноте и не получают штрафов к проверкам *атаки* в *темноте* и *сумраке*.

Настройка: ракашаны, ведущие происхождение от тигров или львов, могут начинать игру со значением d6 *силы*, а не *ловкости*, как ягуары, пантеры, снежные барсы и прочие.

РАКАШИ

Также именуемые фелиноидами, людьми-кошками, нэко и так далее, ракаши очень не любят, когда их путают с ракашанами (те, впрочем, тоже не любят, когда их путают с ракаши). В отличие от ракашанов, ракаши более похожи на домашних кошек, а не на диких хищников, и куда менее агрессивны и воинственны. Ракаши почти нигде не создают собственной цивилизации, вместо этого живя среди других народов, занимаясь бродяжничеством, воровством и тому подобными вещами. Их далеко не везде встречают с радостью, в том числе в Империи Дракона, поэтому ракаши с готовностью присоединяются к жителям странствующих миров — им не привыкать к странствиям.

- ***Акробат (+2):*** ловкие от природы, ракаши бесплатно получают одноименную *черту*.
- ***Кошачьи повадки (–2):*** ракашам бывают свойственны и недостатки кошек: неуёмное любопытство, болезненное пристрастие к чистоте, своеволие, любвеобильность и так далее. Игроку следует выбрать две подходящие на его взгляд *причуды* или другие подходящие мелкие изъяны (или один крупный изъян —*любопытство* вполне подойдёт).
- ***Ловкий (+2):*** ракаши начинают игру со значением *ловкости*, равным d6.
- ***Межвидовая вражда (–1):*** ракаши и ракашаны питают друг к другу взаимную нелюбовь (осо-

бенно после того, как на странствующем мире Ракашарлан ракашаны держали ракаши на положении рабов). Они получают –4 к *харизме* при общении друг с другом.

- ***Ночное зрение (+1):*** как и положено людям-кошкам, ракаши могут видеть в темноте и не получают штрафов к проверкам *атаки* в *темноте* и *сумраке*.

Настройка: вместо черты *акробат* ракаши могут начинать игру с чертой *харизматичный* или *везение* (девять жизней!).

ТЁМНЫЕ ЭЛЬФЫ

Существование этих сородичей обычных эльфов является результатом прямого вмешательства богов в жизнь смертных. На многих планетах происходила одна и та же история: часть народа эльфов начинала поклоняться некой тёмной богине, предстающей под множеством разных лиц и известной на странствующих мирах как Королева тварей, и за это либо подвергалась изгнанию из своего народа, либо сама объявляла себя «единственными настоящими» эльфами и объявляла войну как другим эльфам, так и всем «низшим расам». Те из тёмных эльфов, кто знает о существовании своих сородичей на других планетах, воспринимают это как знак того, что их божество реально, и начинают поклоняться своей богине с удвоенным рвением. Их серого или чёрного цвета кожу и белые волосы, отличающие их от светлых эльфов, одни считают результатом проклятия эльфийских богов, а другие — знаком избранности Королевой тварей.

По слухам, Дракон-Император держит особое подразделение своей тайной полиции, составленное из тёмных эльфов, известных своим коварством и жестокостью (из-за этого многие жители странствующих миров подозревают в тёмных эльфах ещё и имперских шпионов). Несмотря на свою дурную репутацию, тёмные эльфы всё же в небольшом количестве присутствуют на странствующих мирах: часто это беглецы от Империи Дракона или от собственных сородичей, но иногда тёмные эльфы с какой-нибудь планеты, оказавшейся на пути странствующего мира, решают присоединиться к его путешествию. Больше всего тёмных эльфов можно найти на мире-корабле Ноамут — пристанище для всех народов, имеющих дурную репутацию, как орки, арахи или тёмные эльфы.

- ***Быстрый или мёртвый (+2):*** в обществе тёмных эльфов выживает сильнейший, и поэтому тёмные эльфы начинают игру с *чертой новичка*, если она требует значения

ловкости d6 или больше. Это могут быть, например, черты *акробат*, *амбидекстр*, *быстроногий*, *стремительный*, *убийца* и так далее. Тёмные эльфы должны, однако, соответствовать требованиям, необходимым для взятия этих черт.

- ***Дурная слава (–2):*** тёмные эльфы пользуются дурной репутацией, особенно среди своих светлых сородичей. Они получают –2 к *харизме* при общении с большинством других народов и –4 к *харизме* при общении с эльфами.
- ***Ловкий (+2):*** как и их светлые сородичи, тёмные эльфы начинают игру со значением *ловкости*, равным d6.
- ***Светобоязнь (–1):*** глаза тёмных эльфов привычны к подземной темноте и не переносят яркого света — тёмные эльфы начинают игру с изъяном *светобоязнь*.
- ***Темнозрение (+2):*** тёмные эльфы обладают уникальным сверхъестественным зрением, полученным от своей богини. Они не получают штрафов к проверкам *атаки* за плохое освещение — вообще.
- ***Хлипкий (–1):*** как и их светлые сородичи, тёмные эльфы не отличаются крепким здоровьем, и получают –1 к *стойкости*.

Настройка: некоторые тёмные эльфы владеют не воинскими искусствами, а магическими силами, которые они считают даром своей богини. Вместо особенности *быстрый или мёртвый* такие тёмные эльфы получают *мистический*

СВЕТОБОЯЗНЬ

Некоторые виды из этого списка: тёмные эльфы, цирриноиды и некрои — обладают повышенной чувствительностью к свету и получают штрафы к проверкам параметров при ярком свете. Однако это был бы очень серьёзный недостаток, если бы они получали такой штраф в любой солнечный день. Автор предлагает считать, что расы, имеющие особенность светобоязнь, получают штрафы не при любом ярком освещении, а при следующих обстоятельствах:

- В ясный, безоблачный летний день, когда солнце светит особенно ярко.
- Под лампами дневного света, какие используются в некоторых общественных учреждениях.
- При свете фонаря или прожектора, направленного непосредственно в лицо персонажу.
- Когда персонаж пытается заметить или атаковать цель, которая находится с подсолнечной стороны (в этом случае адмирал должен учитывать, в какой стороне находится солнце).

Это правило является опциональным: адмирал может решить, что представители соответствующих видов всегда при дневном свете получают штрафы за свою светобоязнь и защищаются от них тёмными очками.

дар (+2): тёмные эльфы-мужчины обычно обладают даром волшебства, а женщины — чудесами. Однако жрицы Королевы тварей редко встречаются в командах, не состоящих целиком из тёмных эльфов, — Королева тварей не одобряет дружбу с представителями «низших рас».

ЦИРРИНОИДЫ

Вид этих существ чужд и пугающ — они имеют гуманоидные тела, но с головами осьминогов и пучками лицевых щупалец вокруг рта, а вместо пальцев на их руках также короткие гибкие щупальца. Цирриноиды утверждают, что они были в галактике всегда, что их корабли бороздили космос ещё до самых древних цивилизаций, и они верят, что будут существовать всегда и переживут все другие расы. Экспансия Империи Дракона если и пугает их, то не слишком: они пережили уже множество других великих империй прошлого. Цирриноиды редко вмешиваются в жизнь других видов, но на странствующих мирах можно встретить цирриноидов-торговцев, и на мире-корабле Меба есть их постоянное представительство.

- ***Водный (+2):*** цирриноиды не могут захлебнуться или утонуть в воде. Их *шаг* в воде равен 6 или значению *атлетики*, если оно выше d6.
- ***Зловещая репутация (–2):*** другие обитатели галактики смотрят на цирриноидов с опаской, и те получают штраф –2 к *харизме* при общении с другими народами или –4 при общении с морскими людьми, с которыми цирриноидов связывает давняя вражда.
- ***Мистический дар (+2):*** все цирриноиды начинают игру с чертой *мистический дар* (*волшебство*, *чудеса* или *псионика* — однако цирриноиды, как правило, служат тёмным богам, чуждым большинству обитателей галактики).
- ***Ночное зрение (+1):*** глаза цирриноидов привычны к тьме океанских глубин, и они не получают штрафов к проверкам *атаки* в *темноте* и *сумраке*.
- ***Обезвоживание (–2):*** цирриноиды должны каждые сутки проводить хотя бы час в воде, в противном случае каждый следующий день они получают по одному *уровню усталости*, пока не окажутся *при смерти*. На следующий день они умирают.
- ***Светобоязнь (–1):*** глаза цирриноидов не переносят яркого света, и цирриноиды начинают игру с изъяном *светобоязнь*.
- ***Телепатия (+2):*** цирриноиды могут телепатически общаться с разумными существами, находящимися в пределах их *сме-*

калки x 10 клеток. Когда цирриноиды общаются телепатически, их разговоры невозможно «подслушать», и для них не существует языковых барьеров.

Настройка: цирриноиды предпочитают колдовство и хитрость грубой силе, но некоторые из них вместо *мистического дара* могут владеть чертой *защита от сверхъестественного* (+2) — их тёмные боги защищают их от вражеской магии.

Эльфы

Высокие, изящные существа с заострёнными кончиками ушей, известные прежде всего своим долгом сроком жизни: эльфы могут жить несколько столетий, а на некоторых планетах доживают до тысячи лет или больше. На большинстве планет эльфы появлялись и создавали свою цивилизацию раньше других народов. Однако впоследствии они, как правило, проигрывали в эволюционной борьбе другим народам — в первую очередь людям, которые живут не так долго, но быстрее размножаются и лучше адаптируются к изменяющимся условиям. Эльфы обычно более склонны к магии, чем к технологии, но они без особого труда влились в общество странствующих миров. На странствующих мирах самая большая диаспора эльфов обитает на мире-корабле Эленраан, также малый мир-корабль Менелтаар изначально был построен эльфами, но сейчас на нём живут представители самых разных видов. Также иногда на просторах космоса можно найти остовы волшебных кораблей некой древней эльфийской цивилизации, бороздивших просторы космоса за тысячи лет до возвышения Империи Дракона...

- ***Ловкий (+2):*** эльфы отличаются гибкостью и грацией и начинают игру со значением *ловкости*, равным d6.
- ***Ночное зрение (+1):*** эльфы обладают лучшим, чем у людей, сумеречным зрением и не получают штрафов к проверкам *атаки* в *темноте* и *сумраке*.
- ***Хлипкий (–1):*** кости эльфов довольно тонкие, и эльфы не слишком устойчивы к повреждениям. Они получают –1 к *стойкости*.

Настройка: многие «планеторождённые» эльфы (то есть родившиеся на планетах, а не на странствующих мирах) с недоверием относятся к высоким технологиям и сохраняют это недоверие, даже переселившись на странствующие миры. Такие эльфы обладают следующей особенностью:

- ***Технофобия (–2):*** обладающие этой особенностью эльфы получают одноимённый *изъян*.

В качестве компенсации своей технофобии эльфы могут иметь

одну из двух следующих особенностей:

- ***Гармония с природой (+2):*** эльфы могут начать игру с одной из следующих черт: *егерь* или *укротитель*. Эльфы, обладающие этой особенностью, часто называются лесными эльфами.
- ***Мистический дар (+2):*** эльфы известны своими способностями к магии и могут начать игру с чертой *мистический дар* (*волшебство*, *чародейство* или *чудеса*). Эльфы, обладающие мистическим даром, часто называют себя высшими эльфами.

НАВЫКИ

Для игры по ***«Странствующим мирам»*** было добавлено несколько новых навыков, а несколько уже существующих подверглись изменениям. Подробная информация о новых и изменённых навыках изложена далее.

ИЗМЕНЁННЫЕ НАВЫКИ

Азартные игры включены в состав навыка *игра* (смекалка), описанного далее.

Верховая езда включена в состав навыка *дрессировка* (характер), описанного далее.

Взлом и *ремонт* объединены в навык *техника* (смекалка).

Внимание больше не может быть использовано для определения лжи или эмоций собеседника — за это отвечает новый навык *проницательность* (смекалка).

Вождение (ловкость) теперь включает в себя управление любым транспортом (кроме гужевого, за который отвечает *дрессировка*), в том числе *пилотирование* и *судовождение*. Разумеется, управление наземным, воздушным, водным и космическим транспортом отличается друг от друга, но для игры по «***Странствующим мирам***» наличие отдельных навыков для управления разными видами транспорта было сочтено избыточным.

Навык *выслеживание* упразднён: теперь за выслеживание цели в дикой природе отвечает *выживание*, за выслеживание цели в городской среде — *уличное чутьё*, а во всех остальных случаях — *внимание*.

Лазанье, *метание* и *плавание* объединены в навык *атлетика* (ловкость).

Часть функций навыка *маскировка* передана навыку *притворство* (смекалка), описанному далее.

Расследование (*анализ текста* в ***«Дневнике авантюриста 2»***) вклю-

чено в состав навыка *языкознание* (смекалка). Для поиска информации в Астранете (информационной сети странствующих миров) используется навык *электроника* (смекалка), описанный далее.

Ремесло (навык, введённый в ***«Дневнике авантюриста 2»***) подверглось изменениям, описанным далее.

НОВЫЕ НАВЫКИ

Дрессировка (характер)

Этот навык включает в себя обращение с животными — с его помощью можно, например, успокоить испуганных лошадей, «уговорить» сторожевого пса не бросаться на тебя или усмирить дикого хищника. Для *запугивания* или *провокации* используются соответствующие навыки — дрессировка используется для того, чтобы успокоить, усмирить или заставить выполнить твою «просьбу» животное. Навык дрессировка применяется только к существам, обладающим животным интеллектом, и не применяется к существам, обладающим предельно примитивным интеллектом, таким как гигантские амёбы. В зависимости от того, на какое животное пытается воздействовать персонаж, к проверке может добавляться модификатор (см. таблицу).

Этот навык также используется при верховой езде или управлении гужевым транспортом — это умение редко востребовано на странствующих мирах, но может пригодиться на диких планетах.

Игра (смекалка)

В перерывах между экспедициями к неизведанным мирам экипажи кораблей могут коротать время за различными играми, а может быть так, что исследователям космоса придётся принимать участие в состязании с аборигенами, чтобы завоевать их расположение. Возможно, чтобы добиться расположе-

ЖИВОТНОЕ	МОДИФИКАТОР
Комнатное животное (кошка, собака)	+2
Домашняя скотина (корова, лошадь)	0
Дикое травоядное (олень), сторожевое животное	–2
Дикий хищник (волк, тигр), натасканное сторожевое животное	–4
Сверхъестественно злобное существо (адский пёс, дрейк)	–6
Существо обладает крайне низким интеллектом (акула, динозавр, гигантский муравей — модификатор добавляется к предыдущим)	–2

ния капризного местного правителя, им придётся обыграть его в шахматы, а возможно, по странным местным обычаям они должны будут выиграть состязание в ловкости, чтобы избежать смертного приговора.

В зависимости от решения адмирала, этот навык может как включать в себя все подходящие игры, так и требовать уточнения: например, игры (азартные), игры (логические), игры (компьютерные) и так далее. Хотя в качестве ключевого параметра указана *смекалка*, адмирал и игроки могут назначить другой параметр для специализированных навыков. Также вместо навыка игра могут использоваться и другие навыки или параметры: например, для большинства спортивных состязаний будет использоваться *атлетика*, для гонок — *вождение*, а для соревнования по тяжёлой атлетике — *сила*.

Перед началом состязания адмирал должен назначить количество «раундов»: три для большинства обычных состязаний, один для очень быстрых (например, армрестлинга), пять для особо долгих (марафонский бег, многоборье). Каждый раунд участники состязания выполняют проверку соответствующего навыка: успех и каждый *подъём* приносит участнику по одному жетону, каждое *осложнение* (1) заставляет его потерять один жетон. Набравший в конце состязания наибольшее количество жетонов становится победителем и получает положенную награду. Если к «финишу» приходят два и более участников с одинаковым количеством жетонов, то в зависимости от условий состязания либо объявляется ничья, либо участники продолжают игру до тех пор, пока один из них не вырвется вперёд хотя бы на один жетон.

Жульничество: если персонаж пытается сжульничать, например, используя краплёные карты или не разрешённое снаряжение, получает +2 к проверкам необходимого навыка. Адмирал может увеличить или уменьшить этот модификатор в зависимости от игры или способа обмана. Однако при первом же *осложнении* (1) на проверке необходимого навыка он оказывается разоблачён и должен иметь дело с последствиями.

Притворство (смекалка)

Этот навык можно назвать «социальной маскировкой», и он может помогать персонажам в нескольких различных ситуациях.

Во-первых, его можно использовать для того, чтобы спрятать некий предмет под одеждой и пронести его незаметно мимо охраны или наблюдателей. Выполняется встречная проверка *притворства* против *внимания* наблюдателя, при этом к проверке

внимания добавляется преимущество или штраф в зависимости от размера предмета (*внимания*, а не *притворства* — этот штраф помогает или мешает даже тем, кто не владеет соответствующим навыком). Для того, чтобы спрятать особенно крупный предмет, могут потребоваться дополнительные ухищрения: например, пронести его в футляре от музыкального инструмента или что-то вроде этого.

В этом и в предыдущем случае, если окружающие не слишком присматриваются к персонажу (его маскировке или спрятанным под одеждой предметам), ему достаточно простого успеха на проверке *притворства*, чтобы не вызывать подозрений, но провал привлекает к нему более пристальное внимание.

Наконец, с помощью этого навыка персонаж может солгать так, чтобы ему поверили. Для этого выполняется встречная проверка *притворства* против *проницательности* собеседника. К проверке *притворства* добавляется значение *харизмы* персонажа, и адмирал может назначить преимущество или штраф в зависимости от того, насколько правдоподобна или, наоборот, невероятна ложь персонажа. (Если персонаж не лжёт, а говорит неправдоподобную правду, то используется навык *убеждение*). Если проверка успешна, персонажу верят, но в случае провала его немедленно уличают во лжи.

ПРЕДМЕТ	МОДИФИКАТОР
Очень большой предмет (винтовка, двуручный меч)	+4
Крупный предмет (бронежилет, пистолет-пулемёт)	+2
Не слишком большой предмет (пистолет, бутылка)	0
Небольшой предмет (граната, кошелёк)	–2
Предмет имеет особенность *скрытого ношения*	–4
Совсем небольшой предмет (кредитная карта, монета)	–4
Наблюдатель ощупывает персонажа руками	+2

Во-вторых, с помощью притворства персонаж может изменить свою внешность, притворившись кем-то другим — иногда даже кем-то конкретным. Здесь снова выполняется встречная проверка *притворства* против *внимания* наблюдателя, и к проверке *притворства* добавляется модификатор в зависимости от сложности маскировки, при этом различные модификаторы складываются. Иногда вместо проверки *внимания* наблюдатель может выполнить проверку *проницательности*, если он пытается заметить неестественность в поведении персонажа.

МАСКИРОВКА	МОДИФИКАТОР
У персонажа нет никаких инструментов для маскировки	–2
Персонаж пытается притвориться существом другого пола	–2
Персонаж пытается притвориться существом другой возрастной категории	–2
Персонаж пытается притвориться существом другого, родственного ему вида	–2
Персонаж пытается притвориться существом неродственного вида	–4
Персонаж пытается притвориться тем, кого наблюдатель знает лично	–2
Персонаж пытается притвориться близким другом или родственником наблюдателя	–4

Проницательность (смекалка)

Этот навык отвечает за способность персонажа угадывать эмоции, настроение, мысли и намерения других людей. С помощью проверки проницательности персонаж может «прочитать» поверхностные эмоции собеседника, определить, напуган ли он, встревожен ли он, не прячет ли он раздражение за маской вежливости, и прочие эмоции, находится ли он под воздействием изменяющих сознание веществ или действующих на разум сверхъестественных сил. Если собеседник целенаправленно лжёт персонажу, тот может распознать ложь, выполнив встречную проверку *проницательности* против *притворства* собеседника (разумеется, проверка делается скрыто).

Ремесло (ловкость)

Этот навык изменён относительно своего описания в ***«Дневнике авантюриста 2».*** В ***«Странствующих мирах»*** большинство видов ремёсел, существующих на доиндустриальных планетах: кузнечное, столярное, гончарное дело, строительство — считаются одним навыком *ремесло* (ручная работа). Большинству обитателей странствующих миров нет нужды изучать ремёсла «примитивных» планет, но некоторым из них бывает интересно научиться ремёслам, которыми владели их собственные предки много-много поколений назад, и делать вещи своими руками. Иногда эти мастера, участвуя в экспедициях на неисследованные планеты, используют полученные навыки, чтобы сойти за местных жителей, или чтобы изготавливать необходимые им предметы на месте. Бывали случаи, когда такие люди, оказавшись на диких планетах, своими руками строили себе жилища, делали орудия труда и спокойно вы-

живали на протяжении месяцев или даже лет.

Другая распространённая разновидность этого навыка, *ремесло* (добыча ресурсов), используется исследователями космоса, которые предпочитают самостоятельно добывать на планетах ресурсы с целью продажи их на кораблях-мирах: дерево, металлы, камень и так далее. Найдя подходящее месторождение, имея необходимые инструменты и потратив один рабочий день, персонаж выполняет проверку *ремесла* (добыча ресурсов): успех и каждый *подъём* позволяет ему добыть 0,2 *единицы груза* соответствующего ресурса, требуется набрать 5 успехов или *подъёмов*, чтобы добыть 1 единицу груза. Данный навык применяется к добыче промышленных ресурсов — добыча таких ресурсов как пушнина, лекарственные растения и так далее требуют отдельных навыков — например, *выживания* для охоты или сбора полезных растений (и их проверки обычно осуществляются с большим или меньшим штрафом).

Прочие виды ремёсел подчиняются правилам, описанным в ***«Дневнике авантюриста 2»***.

Электроника (смекалка)

На странствующих мирах их обитатели постоянно окружены высокими технологиями и ежедневно так или иначе взаимодействуют с компьютерами. Этот навык используется для всего, что связано с компьютерами: поиска необходимой информации в информационной сети, устранении неполадок в работе компьютера, написании программ и, разумеется, взломе чужих компьютеров. Также этот навык отвечает за всё, что связано с работой корабельного навигатора: использование всевозможных сенсоров — и корабельных, и ручных — средств связи, а так же навигационных систем космического корабля. С помощью проверки *электроники* можно передать или принять радиосообщение в условиях сильных помех, перехватить и расшифровать вражеское сообщение, определить источник радиосигнала и многое другое.

Для взлома компьютера обычно требуется простая проверка *электроники* с модификатором, соответствующим степени защищённости компьютера: –2 для информационной сети небольшого предприятия или домашнего компьютера компетентного программиста, –4 для домашнего компьютера высококлассного программиста или достаточно защищённой сети, –6 для внутренней сети крупной корпорации или базы данных спецслужбы. Адмирал может увеличить или уменьшить этот модифика-

тор в зависимости от обстоятельств или используемых методов взлома. *Подъём* означает, что хакер нашёл уязвимость в системе безопасности, которой может воспользоваться в будущем (+2 к следующей проверке *электроники* при взломе того же компьютера или сети), *осложнение* (1) — что действия персонажа привлекли внимание хозяина компьютера или службы безопасности. Обычно взлом компьютера занимает достаточно долгое время, но если игроки пытаются взломать чужой компьютер в очень краткий срок и быстро убежать с места преступления, рекомендуется использовать правила по *вызовам судьбе*.

Программист может выполнить проверку *электроники*, чтобы настроить систему безопасности собственного компьютера: успех даёт штраф –2 к вражеским проверкам на взлом компьютера, *подъём* даёт штраф –4.

При взломе робота хакер выполняет встречную проверку *электроники* против *смекалки* робота: успех означает, что робот выведен из строя, и его хозяину потребуется успешная проверка *электроники* или *техники*, чтобы восстановить его работу, при *подъёме* хакер может перепрограммировать робота, заставив его исполнять новую программу. Однако, чтобы иметь возможность осуществить взлом робота, недостаточно только компьютера и беспроводной связи — нужно использовать специальные устройства или методы.

Описание видов личного снаряжения и корабельного оснащения, использование которых требует проверки электроники, можно найти в главах «Снаряжение» и «Космические корабли».

Языкознание (смекалка)

Этот навык отвечает за общее знание языков — скорее теоретическое, чем практическое, и не свободное владение конкретными языками, а знание понемногу от каждого. С помощью проверки *языкознания* персонаж может попытаться понять надпись или обращённую к нему фразу на языке, которого он не знает, или сказать что-то на языке, которым он обычно не владеет, так, чтобы собеседник его понял. При успехе персонаж в общих чертах понимает смысл написанного или может общаться на уровне чуть лучше, чем «моя понимать твоя», при подъёме он может понимать некоторые детали смысла и общаться более или менее сложными предложениями (но собеседник всё равно будет понимать, что перед ним иностранец). К проверке может добавляться модификатор в зависимости от того, например, насколько сложным языком написан текст, который пытается прочесть персонаж,

или насколько сложную информацию он пытается передать.

Также этот навык отвечает за работу с письменным источниками вообще — с его помощью можно попытаться найти нужную информацию в бумажной, не электронной, библиотеке, установить происхождение или проверить подлинность документа или, наоборот, подделать необходимый документ, написав его в нужном стиле. В этом отношении *языкознание* используется даже чаще, чем для понимания языков, так как у исследователей планет обычно есть с собой как минимум один транслятор.

Изъяны

В этом разделе перечислены новые изъяны, доступные персонажам при игре по ***«Странствующим мирам»***.

Некоторые изъяны из базовой книги ***«Дневника авантюриста»***, однако, им недоступны. Это изъяны *одноглазый*, *одноногий*, *однорукий*, *слепота* и *тугой на ухо* (только крупный): уровень развития медицины странствующих миров достаточно легко и дёшево позволяет инвалидам излечивать свои увечья или, что чаще, заменять травмированные органы кибернетическими имплантами. Игрок может брать эти изъяны только при наличии изъяна *отторжение имплантов* — это значит, что возможность протезирования для него закрыта.

Также изъян *кривые руки* заменён изъяном *технофобия*, описанным далее.

Азартный (мелкий)

Так или иначе, ваш персонаж просто не может отказаться от вызова — если ему предложено участвовать в чём-то, что будит его азарт, отказаться выше его сил. Может быть, он пропускает ни одной возможности предаться азартным играм, может, он никогда не отказывается от пари, вызова на поединок или приглашения принять участия в соревновании, а может, он просто не может отказаться от участия в какой-нибудь безумной авантюре, если она пахнет приключениями, — игрок волен выбрать, как именно проявляется азартность его персонажа.

Бабник (мелкий)

Ваш персонаж просто не может пройти мимо привлекательного представителя противоположного пола — если есть возможность, он будет пытаться завести роман с понравившейся ему женщиной (или мужчиной, если персонаж — женщина). Вероятно, на каждой планете, которую посещал персонаж в своих приключениях, у него

была новая любовница, а может, и не одна, и любвеобильность персонажа способна иногда создать ему проблемы.

Бессребреник (крупный)

Ваш персонаж достаточно равнодушен к деньгам и не делает больших накоплений. Он также избегает роскоши и не станет вести образ жизни, соответствующий *богатству или роскоши* (об уровнях жизни см. на стр. 264). Он не соблазнится богатой наградой, будет согласен скорее на меньшее вознаграждение, чем на большее (зато, напротив, будет готов помочь нуждающемуся за меньшее вознаграждение или даже бесплатно), при дележе добычи будет претендовать на меньшую долю, а если в его руках окажутся большие деньги, он, скорее всего, раздаст их друзьям или пустит на благотворительность. Обладатель этого изъяна не может иметь черту *торговец*. Этот изъян распространён среди жителей странствующего мира Фарос, в первую очередь служителей Абсолюта, а также членов различных монашеских орденов.

Вражда (мелкий)

Ваш персонаж испытывает иррациональное предубеждение против какой-то группы людей: представителей какого-то народа, приверженцев определённой религии, выходцев с одного из кораблей-миров, членов какой-то организации и так далее. Если он ненавидит людей, на которых с предубеждением смотрит большинство странников, например, агентов Империи Дракона или членов тёмных культов, то ваш персонаж ненавидит их особенно сильно. Он получает штраф –4 к *харизме* при общении с ними и всегда настроен враждебно по отношению к ним. Игрок не может взять вражду с видом, у которого *межвидовая вражда* с его собственным видом, и крайне не рекомендуется брать вражду с группой людей, к которой принадлежит кто-то из других членов команды, если ваш персонаж не готов сделать для этого члена команды исключение.

Городской ребёнок (мелкий)

Ваш персонаж привык к жизни внутри кораблей-миров и почти что беспомощен в дикой природе. Он получает штраф –2 к проверкам *выживания* и *дрессировки* и может, оказавшись в дикой местности, либо впадать в панику, не решаясь трогать никакие растения (а вдруг они ядовитые?!) и удаляться от протоптанной тропы (а вдруг я потеряюсь?!), либо наоборот, с восторгом бросаться погладить какое-нибудь животное, которое окажется опасным, либо пробовать на вкус грибы или ягоды, которые могут оказать-

ся ядовитыми. Так или иначе, необязательно в таком утрированном виде, но оказавшись в дикой природе, ваш персонаж делает именно те вещи, которых делать не следует.

Дитя технологий (мелкий или крупный)

Ваш персонаж привык к достижениям технологий странствующих миров и не представляет своей жизни без них. Если он окажется вынужден использовать инструменты или технологические устройства более низкого уровня развития, он получает –2 к проверкам *навыков*. Если же он окажется вынужден использовать оружие более низкого уровня развития, он получает –2 к проверкам *атаки* для дистанционного и –1 к проверкам *драки* и –1 к *защите* для холодного. При *осложнении* (1) на проверке навыка предмет в его руке ломается. Персонаж постоянно путается в реалиях менее развитых технологически обществ и получает –2 к соответствующим проверкам *знаний*.

Если это крупный изъян, то вдобавок к вышеперечисленному персонаж не представляет себе жизни без обогревателей, кондиционеров и смывных туалетов (или как раз представляет и старается быть от такой жизни подальше). Персонаж привык к комфорту и крайне неохотно ест незнакомую пищу (это вообще съедобно?), подолгу не может заснуть на «подозрительной» постели (а вдруг там клопы?!) и так далее. Когда он отрезан от благ высоких технологий, он получает –2 к проверкам *выносливости* при сопротивлении голоду, жажде, недосыпу, холоду, жаре и так далее и вдвое медленнее избавляется от уровней *усталости*.

Долг (мелкий или крупный)

Ваш персонаж крупно задолжал каким-то могущественным людям: может быть, он выплачивает крупный кредит банку, может быть, он задолжал мафии, а может быть, он каждый месяц вынужден платить за лечение родственника, болезнь которого неизлечима даже для медицины странствующих миров. Каждый месяц он должен выплачивать своим кредиторам 250 кредитов, если это мелкий изъян, или 750 кредитов, если это крупный изъян, и если он не сможет предоставить нужную сумму в срок, у него будут проблемы. Адмирал может рано или поздно решить, что долг персонажа наконец-то выплачен, но это, скорее всего, произойдёт не ранее чем через 12 месяцев.

Иждивенец (мелкий или крупный)

У вашего персонажа есть близкий человек или близкие люди на одном

из кораблей-миров, ждущие его, когда он возвращается из очередной экспедиции к неизведанным планетам: это может быть жена/муж или любовница/любовник, родные или приёмные дети, младший брат или сестра или кто-то ещё. Так или иначе, эти люди зависят от него, они могут в любой момент попросить его о помощи, они могут быть использованы врагами персонажа для давления на него, и персонаж не может просто отказаться помогать им. Если они просят персонажа о финансовой помощи, она может составлять до четверти ежемесячных расходов, соответствующих уровню жизни персонажа.

Если это крупный изъян, то подопечные персонажа имеют привычку притягивать к себе проблемы: у них могут быть проблемы с криминалом, наркотиками или что-то в этом роде. Если они просят персонажа о финансовой помощи, она может составлять до половины ежемесячных расходов, соответствующих его уровню жизни.

Ксенофобия (мелкий)

По той или иной причине вашему персонажу сложно находить язык с представителями других видов — возможно, он считает свою расу самой лучшей, а возможно, он искренне не понимает представителей других народов. Персонаж получает –2 к *харизме* при общении с представителями народов, отличных от его собственного.

Морская болезнь (мелкий)

У вашего персонажа слабый вестибулярный аппарат: когда он едет верхом, находится в движущемся транспорте или оказывается в невесомости, он автоматически получает *уровень усталости*. Персонаж может оказаться *при смерти*, получив этот *уровень усталости*, но не может умереть, и *уровень усталости* снимается после часа отдыха на твёрдой земле. Персонажа не укачивает на космическом корабле с исправными генераторами гравитации, кроме как во время атмосферного полёта или маневрирования в бою.

Мрачный секрет (мелкий или крупный)

В прошлом вашего персонажа есть нечто компрометирующее его, что он хотел бы скрыть. Если его тайна становится известна широкой общественности, он получает –4 к *харизме*. Если же это крупный изъян, то раскрытие тайны персонажа грозит ему потерей не просто репутации, а свободы или жизни. Будьте осмотрительны, выбирая мрачный секрет своему персонажу, — возможно, её раскрытие заставит отвернуться от него даже персонажей других игроков (а может, они,

напротив, единственные, кому персонаж может доверить свою тайну).

Недоэкипирован (мелкий)

На момент начала игры ваш персонаж хуже экипирован, чем остальные персонажи. Он получает на 1 предмет наивысшего доступного ему класса меньше. (То есть на ранге *новичок* персонаж получает 4 предмета класса С, как обычно, но не получает предмет класса В). Действие этого изъяна не распространяется на предметы, принадлежащие группе, а не одному персонажу.

Отторжение имплантов (мелкий)

По той или иной причине кибернетические импланты отторгаются организмом вашего персонажа. Он не может иметь кибернетических имплантов, и если он получит увечье, он либо должен будет надеяться на магическое лечение, либо так и останется калекой.

Рассеянный разум (мелкий)

Мысли персонажа постоянно блуждают, он не может долгое время ни о чём не думать. На планете человек может прожить с этим изъяном всю жизнь, не испытывая от него особенных неудобств, но для космических путешественников член команды с этим изъяном представляет собой головную боль. Каждый раз, когда корабль, на борту которого находится персонаж с этим изъяном, совершает астральный переход (см. правила на стр. 179), игроки должны вытянуть не одну, а две карты, обе из которых вступают в силу (то есть да, блуждающие мысли персонажа могут приманить сразу нескольких обитателей астрала). Если на борту корабля находится несколько пассажиров с таким изъяном (что вообще-то статистически маловероятно), то нужно вытянуть по одной дополнительной карте за каждого такого персонажа. Также когда персонаж проваливает проверку *характера*, находясь в астрале, он обращается к таблице случайных эффектов (см. стр. 234) не при *критическом провале*, а при *осложнении* (1). Персонаж с этим изъяном не может приобрести черту *чистый разум*.

Технофобия (крупный)

Ваш персонаж не любит высокотехнологичные устройства — а может быть, это они не любят его и по некой непостижимой причине ломаются в его руках. Он получает штраф –2 к проверкам *навыков*, связанных с использованием высокотехнологичных устройств, таких как *техника* и *электроника*. Более того, когда персонаж получает *осложнение* (1) при проверках этих навыков или *критический провал* при использовании стрелкового оружия, используемое им устройство или ору-

жие ломается и требует ремонта (проверка *техники* со штрафом –2, занимает d6 часов). В высокотехнологичном обществе это достаточно серьёзный изъян, и обычно он встречается только у «планеторождённых» — выходцев с технологически отсталых планет. Этот изъян заменяет *кривые руки* из базовой книги ***«Дневника авантюриста»***.

Транжира (крупный)

Ваш персонаж не умеет хранить деньги и постоянно спускает их на всякие ненужные траты. Он начинает игру с половиной положенной ему по рангу суммы денег, и всегда, получив свою долю в награде, тратит половину на что-нибудь ненужное, вроде азартных игр, продажных женщин или шоппинга, — даже если его товарищи, зная о его недостатке, выдают ему только необходимый минимум денег, персонаж всё равно будет растранжиривать половину. Иногда дурные привычки персонажа могут оборачиваться проблемами для него и его товарищей.

Тоска по дому (мелкий/крупный)

Ваш персонаж родом с планеты, которая была сравнительно недавно завоёвана Империей Дракона, — он сохранил воспоминания о своей родине и ещё не научился воспринимать странствующие миры как свою новую родину. Если это мелкий изъян, персонаж периодически тоскует по своей родной планете и получает –4 к *харизме* при общении с представителями имперских властей — он ненавидит завоевателей своей родины. Если же это крупный изъян, персонаж будет стремиться узнать, что происходит на его родине, совершить вылазку на свою родную планету, поговорить с её обитателями и, возможно, помочь повстанцам на своей родной планете или беженцам с неё.

Изъяны планеторождённых

Этими изъянами могут обладать так называемые планеторождённые — те, кто родился не на кораблях-мирах, а на планетах, и являются гражданами странствующих миров в первом, максимум втором-третьем поколении. При создании персонажа игрок может взять *черту планеторождённого* за один, а не два пункта, если этот пункт получен благодаря *изъяну планеторождённого*. Как правило, те или иные изъяны планеторождённых часто соседствуют с определёнными чертами планеторождённых: например, люди, непривычные к жаре, бывают привычны к холоду, а непривычные к яркому свету — бывают привычны к темноте.

Куриная слепота (мелкий)

Ваш персонаж непривычен к темноте — возможно, он родом из системы двойной звезды, где никогда не бывает ночей. Он получает –2 к проверкам параметров, когда находится в *темноте* или *кромешном мраке*. Персонажи с этим изъяном обычно имеют черты *дитя солнца* или *неспящий*.

Непривычен к жаре (мелкий)

Ваш персонаж родом с холодной планеты и плохо переносит жару. Он получает –4 к проверкам *выносливости* при сопротивлению жаре, а атаки огнём, включая *силы* с соответствующим *аспектом* и огнемётное оружие, получают +4 к проверкам *урона* против него. Персонажи с этим изъяном обычно имеют черту *рождённый во льдах*.

Непривычен к гравитации (крупный)

Ваш герой родился на планете с низкой гравитацией и некомфортно чувствует себя при нормальной, а тем более при высокой гравитации. *Низкая гравитация* считается для него *средней*, *очень низкая* — *низкой*, *средняя* — *высокой*, *высокая* — *очень высокой*, а при *очень высокой* гравитации персонаж получает –4 к проверкам *силы*, — 3 к *шагу*, не мо-

жет прыгать и получает 4d6+4 урона за каждую *клетку* падения. (См. правила по гравитации на стр. 244). Персонажи с этим изъяном могут иметь черту *горец*, так как планеты с низкой гравитацией часто имеют более тонкую атмосферу.

Непривычен к холоду (мелкий)

Ваш персонаж родом с жаркой планеты и плохо переносит холод. Он получает –4 к проверкам *выносливости* при сопротивлению холоду, а атаки холодом, такие как *силы* с соответствующим *аспектом*, получают +4 к проверкам *урона* против него. Персонажи с этим изъяном обычно имеют черты *привычен к жаре* или *дитя пустыни*.

Не умеет плавать (мелкий)

Ваш персонаж родился на пустынной планете, где почти нет морей. Он получает –2 к проверкам *атлетики*, связанным с плаваньем. Также, оказавшись в воде, даже спокойной, он паникует и начинает тонуть: каждый раунд он должен выполнять проверку *атлетики* (преимущество +2, если персонаж может держаться за что-то или за кого-то); успех означает, что персонаж смог взять себя в руки и перестать тонуть и больше не должен делать проверки *атлетики*, но каждый провал приносит персонажу *уровень усталости*, пока он не выбросит успех или не окажется *при смерти* и пойдёт ко дну. Персонажи с этим изъяном могут иметь черту *дитя пустыни*.

Светобоязнь (мелкий)

Возможно, солнце на родине вашего персонажа светит тускло, а возможно, он родился в подземельях — так или иначе, его глаза непривычны к яркому свету. Он получает –2 к проверкам параметров при ярком свете, бьющем ему в глаза, и –2 к проверкам параметров при сопротивлении ослепляющим *силам* или эффектам (таким как светошумовые гранаты). Персонажи с этим изъяном почти всегда имеют черту *рождённый во мраке*.

Слабые лёгкие (мелкий)

Ваш персонаж родом с планеты с богатой кислородом атмосферы и плохо переносит недостаток кислорода. Он получает –4 к проверкам *выносливости* при сопротивлении кислородному голоданию (см. стр. 245), — 2 к проверкам *выносливости* при сопротивлении действию ядовитых газов, и количество раундов, на которые он может задержать дыхание, сокращается вдвое. Обладатели этого изъяна могут иметь черту *привычен к гравитации*, если они родом с планеты с высокой гравитацией и плотной атмосферой, или *высокий иммунитет* (в этом случае преимущество и штраф к проверкам выносливости

при сопротивлении ядовитым газам взаимно нейтрализуют друг друга) или *рождённый в океане* (в этом случае персонаж может задерживать дыхание на 7 с половиной минут), если персонаж родом с полной всевозможной жизни с планетой с богатой кислородом атмосферой.

Черты

В этом разделе перечислены новые и изменённые черты, доступные персонажам ***«Странствующих миров»***.

Изменённые черты

Аристократ

Требования: Н

На странствующих мирах не так уж много аристократических династий, но, как минимум, на мире-корабле Менелтаар аристократов больше, чем на всех остальных странствующих мирах вместе взятых. Также этой чертой могут обладать члены любой могущественной династии — например, родственники основателя крупной компании или члены мафиозной семьи. Персонаж, обладающий этой чертой, не получает бонуса к *харизме* (обитатели странствующих миров не испытывают большого пиетета перед родовой аристократией), но получает преимущества, даваемые чертами *богатство* и *полезные связи* (с членами своей семьи). Разумеется, семья персонажа будет ожидать от него верности своему клану, поведения, достойного аристократа, и тому подобной чепухи — если персонаж уронит себя в глазах своего клана, он лишится его поддержки.

Богатство

Требования: Н

Персонаж, имеющий эту черту, начинает игру с утроенным количеством стартовых денег и имеет ежемесячный доход в 1000 кредитов, что позволяет ему поддерживать уровень жизни, соответствующий *богатству* (об уровнях жизни см. стр. 264). Игрок должен продумать источник доходов персонажа: возможно, тот происходит из богатой семьи, поддерживающей его финансово, а возможно, у него есть некий бизнес, не связанный с его профессией исследователя космоса.

Богатство+

Требования: Н, богатство или аристократ

Персонаж, имеющий эту черту, на старте получает в пять раз боль-

ше денег, чем обычно положено ему по рангу, и имеет ежемесячный доход в 2000 кредитов, что позволяет ему поддерживать уровень жизни, соответствующий *роскоши*. История такого персонажа должна быть продумана и согласована с адмиралом — лишь меньшая часть обитателей странствующих миров может похвастаться таким богатством.

Быстроногий

Требования: Н, ловкость d6+

Поскольку во вселенной ***«Странствующих миров»*** есть множество видов, более быстрых и более медленных, эта черта несколько исправлена: *шаг* персонажа, обладающего этой чертой, увеличивается на 2, а *кубик бега* повышается на 2 ступени.

Вор

Требования: Н, ловкость d8+, маскировка d8+, техника d6+

Дабы избежать разночтений, преимущества, даваемые этой чертой, приведены к изменённой системе навыков. Она даёт +2 к проверкам *маскировки* в городской среде, проверкам *атлетики*, связанным с лазаньем, проверкам *техники* для вскрытия замков, обезвреживания ловушек, сигнализации и тому подобных устройств и проверкам *внимания*, связанным с обнаружением или осмотром ловушек, сигнализации и аналогичных устройств.

Егерь

Требование: Н, характер d6+, выживание d8+

В дополнение к преимуществам, описанным в ***«Дневнике авантюриста»***, эта черта даёт +2 к проверкам *дрессировки*.

Запасливость

Требования: Н, везение

С помощью этой черты персонаж может «находить» в своём снаряжении предметы только класса D — но поскольку в эту категорию входит множество бытовых предметов, персонаж может «найти» в своём инвентаре любой из них.

Золотые руки

Требования: Н, смекалка d8+, техника d8+

Эта черта даёт +2 к проверкам *техники*, связанным с ремонтом, при *подъёме* позволяя потратить на ремонт вдвое меньшее время. Она обладает меньшими требованиями, чем в ***«Дневнике авантюриста»***, — теперь для обладания этой чертой не нужно быть безумным учёным.

Изобретатель

Требования: Н, смекалка d10+, техника d8+

В ***«Странствующих мирах»*** эта черта работает иначе: магитехнические устройства нельзя собрать из подручных материалов, но достаточ-

но талантливый изобретатель, может, имея доступ к инструментам и деталям и потратив необходимое время (от 2d10 минут или больше в зависимости от решения мастера), собрать «временный» предмет, имеющий *класс доступности* C или D. Собранный предмет может работать не более суток, после чего он выходит из строя и не подлежит ремонту.

Исследователь

Требования: Н, смекалка d8+, внимание d6+, уличное чутьё d8+

Преимущества, даваемые этой чертой, несколько изменены: её обладатель получает +2 к проверкам *уличного чутья*, проверкам *внимания*, связанным с поиском улик, проверкам *электроники* при поиске информации в Астранете и электронных базах данных, и проверкам *языкознания* при поиске информации в библиотеках или анализе текста.

Лингвист

Требования: Н, смекалка d6+

Помимо преимуществ, описанных в ***«Дневнике авантюриста»***, эта черта даёт +2 к проверкам *языкознания*, связанным с пониманием незнакомых языков и коммуникации на незнакомых языках.

Укротитель

Требования: Н, характер d8+

Помимо преимуществ, описанных в ***«Дневнике авантюриста»***, эта черта даёт +2 к проверкам *дрессировки*.

Черты предыстории

Лингвист+

Требования: Н, смекалка d8+, языкознание d8+, лингвист

Ваш персонаж забыл больше языков, чем многие выучили за всю свою жизнь. Когда ваш персонаж слышит слова или видит текст на незнакомом ему языке, он может выполнить проверку *смекалки* со штрафом –2. При успехе добавьте этот язык в список знакомых вашему персонажу — он когда-то изучал этот язык и может более или менее свободно на нём изъясняться. У вас есть только одна попытка для одного и того же языка.

Подъёмные

Требования: Н

Возможно, ваш персонаж получил наследство, выиграл в лотерею или ограбил банк — так или иначе, он начинает игру с большей суммой денег: 10,000 кредитов в дополнение к деньгам, положенным ему по *рангу*. (Если у персонажа есть изъян *транжира*, сумма уменьшается до 5,000 — половину персонаж уже потратил). Это разовое преимущество — после того, как эти деньги будут потрачены, они больше не вернутся.

Снаряжение

Требования: Н

Так или иначе, но ваш персонаж лучше экипирован, чем другие, и начинает игру с большим количеством снаряжения. Взяв эту черту, он может выбрать один из следующих вариантов:

- 4 дополнительных предмета класса С
- 2 предмета класса С и 1 класса В
- 2 дополнительных предмета класса В
- 1 предмет класса А

Как правило, ваш персонаж получил своё снаряжение от некоей организации (член рыцарского ордена может иметь силовой меч, боец космодесанта — броню и оружие, и так далее) и в случае его утраты знает, где достать новое. Для этого он может выполнить проверку *уличного чутья* (штраф –2 для предметов класса В и –4 для предметов класса А), при успехе получая замену утраченному предмету, но у него есть только одна попытка. Эта черта может быть взята несколько раз, но не более одного раза на каждом *ранге*.

Боевые черты

Боевой заход

Требования: Н, вождение d8+, стрельба d6+

Ваш персонаж умеет одновременно управлять транспортным средством и вести огонь из его орудий — когда он делает это, управление транспортом не считается для него отдельным *действием*, и персонаж не получает штрафов за несколько *действий*.

Потусторонние черты

Чистый разум

Требования: Н, смекалка d6+, характер d8+

Это медитативная техника, созданная народом аргиров и взятая на вооружение некоторыми космическими путешественниками. Изначально она должна была помогать человеку очищать свой разум, чтобы не приманивать к себе астральных существ при путешествии сквозь Море душ, но для того, чтобы обезопасить корабль, выполняющий астральный переход, от обитателей Моря душ, **каждый** член экипажа должен владеть этой техникой. Зато эта черта даёт несколько других преимуществ. Во-первых, существа, обладающие мыслевидением (способностью видеть ауры разумных существ, присущей многим обитателям астрала), не получают преимуществ, даваемых этой

особенностью, против персонажа с этой чертой. Во-вторых, он получает +2 к встречным проверкам параметров при сопротивлении действию *сил*, воздействующих на разум, таких как *кукла*, *смятение* или *чтение мыслей*. В-третьих, проверки *проницательности* против персонажа получают штраф –2, кроме тех случаев, когда персонаж не пытается скрывать свои эмоции. Наконец, когда персонаж, находясь в астрале, выбрасывает *критический провал* на проверке *характера*, он не вызывает случайных эффектов (описанных на стр. 234).

Эмпат

Требования: Н, смекалка d6+

Ваш персонаж лучше других может чувствовать и понимать эмоции, настроения и реакции других людей. Он получает +2 к проверкам *проницательности*.

Профессиональные черты

Актёр

Требования: Н, смекалка d6+, характер d6+, притворство d8+

Может быть, ваш персонаж действительно когда-то играл в театре, а мо-

жет быть, и нет, но для него не составляет труда перевоплотиться в другого человека. Он игнорирует до 4 пунктов штрафов к проверкам *притворства*, когда пытается прикинуться существом другого возраста, пола или вида. То есть, например, эльфийский юноша, пытаясь выдать себя за пожилую человеческую женщину, будет получать штраф –2 вместо –6. В качестве дополнительного преимущества он получает +2 к проверкам *искусства* (актёрское мастерство).

Астранавигатор

Требования: Н, характер d8+, знание (магия) d6+, электроника d6+

Хороший астральный навигатор должен разбираться во всём, что касается астрала, также известного как Море душ или Серебряная пустота, — измерения магии, которое корабли странствующих миров используют для сверхсветовых перемещений. Ваш персонаж получает +2 к проверкам *электроники* при прокладывании курса между звёздами. Также он знает, как организовать досуг экипажа во время астрального перехода, чтобы не привлечь к кораблю внимание обитателей Серебряной пустоты, чем занять экипаж и какую музыку включить. Когда корабль вашего персонажа совершает астральный переход, игроки вытягивают две карты и выбирают карту наименьшего достоинства (см. правила по астральным переходам на стр. 179). Если в экипаже присутствуют персонаж с этой чертой и персонаж с изъяном *рассеянный разум*, действие черты и изъяна нейтрализуют друг друга.

Космический разведчик

Требования: Н, смекалка d8+, внимание d6+ вождение d8+, маскировка d6+, электроника d8+

Ваш персонаж знает, как избежать обнаружения в космосе — и как заметить того, кто пытается проделать то же самое с тобой. Он получает +2 к проверкам *маскировки*, когда пытается скрыть космический корабль от врага, и проверкам *электроники* при использовании корабельных сенсоров.

Лазутчик

Требования: Н, смекалка d6+, внимание d6+, маскировка d6+, притворство d8+

Этой чертой могут обладать как настоящие шпионы, так и представители преступного мира. Ваш персонаж получает +2 к проверкам *притворства*, когда пытается выдать себя за другого человека или незаметно пронести под одеждой какой-либо предмет, и +2 к проверкам *внимания*, когда пытается распознать противника, делающего то же самое.

Оверклокер

Требования: Н, смекалка d8+, техника d8+, знание (физика) d6+

Этот бортмеханик знает, как выжать максимум из корабельного оборудования. Он получает +2 к проверкам *техники*, когда выполняет разгон реактора, разгон двигателей или перегрузку орудий (см. правила на стр. 174).

Также ваш персонаж может, стреляя из ручного энергетического оружия, выполнить проверку *техники*: при успехе выстрел получает +2 к проверке *урона* и расходует удвоенное число боеприпасов (заряда батарей), при подъёме он получает +4 к проверке *урона* и расходует утроенное число боеприпасов, но при провале выстрел не происходит, а при *критическом провале* оружие ломается и требует ремонта (проверка *техники* со штрафом –2).

Оператор сенсоров

Требования: Н, смекалка d8+, электроника d8+, как минимум один вид научного знания d6+

Ваш персонаж хорошо разбирается в использовании сенсоров и получает +2 к проверкам *электроники* при использовании как корабельных, так и ручных сенсоров.

Полевой инженер

Требования: Н, смекалка d8+, техника d8+

Иногда космический корабль или наземный транспорт может выйти из строя в неисследованном космосе, за несколько световых лет от ближайшей ремонтной мастерской, и его приходится чинить в полевых условиях. Персонаж, обладающий этой чертой, не получает штрафа –2 к проверкам *техники*, осуществляя ремонт транспортного средства в полевых условиях, в отсутствие специально оборудованного гаража или ангара.

Робототехник

Требования: Н, смекалка d8+, техника d8+, электроника d6+

Ваш персонаж разбирается во всём, что имеет отношение к роботам. Он получает +2 к проверкам *техники* при ремонте или обслуживании роботов и проверкам *электроники* при взломе или перепрограммировании роботов. Также ваш персонаж получает одного робота класса С: робота огневой поддержки, разведывательного робота или робота-техника. Если этот робот будет сломан или утерян, ваш персонаж может, при наличии деталей и инструментов, собрать нового, потратив на это один рабочий день.

Хакер

Требования: Н, смекалка d8+, техника d6+, электроника d8+

Ваш персонаж искусен во взломе компьютеров и электронных устройств. Он получает +2 к проверкам *электроники* при взломе компьютеров, сетей или роботов, а также при защите от вражеского взлома и к проверкам *техники* при взломе электронных замков, отключении сигнализации и тому подобных устройств.

Сверхъестественные черты

Новая сфера

Требования: Н, МД (волшебство, псионика или алхимия)

Эта черта даёт вашему персонажу доступ к новой *сфере* (см. правила в главе «Магия»). Взяв её, ваш персонаж получает одну *силу*, относящуюся к выбранной сфере, а так же может использовать уже имеющиеся у него силы как силы выбранной сферы, если это возможно. Например, если у него уже были атакующие силы, то выбрав, допустим, сферу *огонь*, персонаж может использовать их с соответствующим *аспектом*. Эта черта может быть взята до четырёх раз (то есть всего персонаж может иметь до пяти сфер), но не более одного раза на каждом *ранге*.

Социальные черты

Невинный вид

Требования: Н, смекалка d6+

То ли ваш персонаж действительно выглядит простовато, то ли он умело прикидывается простаком, чтобы люди не принимали его всерьёз. Каждый раз, когда персонаж проваливает проверку социального навыка, и провал грозит ему неприятностями: персонаж проваливает проверку *убеждения*, и отношение к нему ухудшается; он проваливает проверку *уличного чутья* при даче взятки; он проваливает проверку *притворства*, и его ловят на лжи — он может немедленно выполнить повторную проверку того же навыка. При успехе персонаж не добивается изначальной цели: отношение к нему не улучшается, его взятку не принимают, его лжи не верят — но он не получает негативных последствий: ему прощают его проступок.

Торговец

Требования: Н, смекалка d6+, характер d6+, убеждение d6+, уличное чутьё d6+

Ваш персонаж умеет набивать или сбивать цену товара и редко совершает торговые сделки, не попытавшись поторговаться. При определении цены продаваемого или покупаемого товара, услуги или размера вознаграждения, персонаж может выполнить проверку *убеждения*, и в случае успеха он может кинуть кубики для определения цены дважды (см. правила в главе «Награды и расходы») и выбрать лучший из двух результатов: наименьший (при покупке товара, вычислении налога на торговлю или найме персонала) или наибольший (при продаже товара или получении вознаграждения), в зависимости от намерений персонажа. Однако при *критическом провале* на проверке *убеждения* персонаж должен кинуть кубики дважды и выбрать результат, противоположный желаемому. Действие этой черты не распространяется на покупку товаров или услуг, имеющих фиксированную цену.

Чёрный рынок

Требования: Н, уличное чутьё d8+

У вашего персонажа есть связи на чёрном рынке странствующих миров: ему не нужно выполнять проверки *уличного чутья*, чтобы находить покупателей для нелегального товара и тому подобных вещей, эти попытки считаются автоматически успешными. Персонаж, однако, может выполнить проверку *уличного чутья* со штрафом –2, чтобы найти покупателя, готового заплатить больше (+d6×100 кр при успехе, +2d6×100 кр при *подъёме*). Попытки связаться с чёрным рынком Империи Дракона не являются автоматически успешными, но персонаж получает +2 к соответствующим проверкам *уличного чутья*.

Этикет

Требования: Н, смекалка d6+, характер d6+

Ваш персонаж вежлив, умеет располагать к себе и производить благоприятное впечатление. При определении отношения к персонажу адмирал кидает кубики дважды и выбирает наибольший из двух результатов. Даже когда отношение персонажа адмирала не определяется случайно, тот будет относиться к персонажу немного лучше, чем к остальным членам команды, не имеющим этой черты, — по крайней мере, в начале разговора.

Черты планеторождённых

Этими чертами могут обладать так называемые планеторождённые — те, кто был рождён на планетах, а не на кораблях-мирах, и являются гражданами странствующих миров в первом, максимум второмтретьем поколениях. *Черты планеторождённых* могут быть выбраны только во время создания персонажа, но могут быть взяты за один, а не два, как другие черты, пункта, если этот пункт получен благодаря *изъяну планеторождённого*. Разумеется, персонаж не может иметь противоположные черты и изъяны: например, нельзя быть одновременно привычным и непривычным к гравитации, жаре или чему-то в этом роде.

Высокий иммунитет

Требования: Н, выносливость d6+

Возможно, ваш персонаж родился в диких джунглях, полных ядовитых тварей и возбудителей болезней, а возможно, он родом с индустриальной планеты, отравленной отходами производства или оружием массового поражения. Так или иначе, персонаж получает +2 к проверкам *выносливости* при сопротивлении ядам или болезням.

Горец

Требования: Н

Ваш персонаж необязательно настоящий горец, но, возможно, на его родной планете её аборигены селились лишь высоко в горах, а возможно, он просто родом с планеты, имеющей разреженную атмосферу. Так или иначе, персонаж привычен к недостатку кислорода. Он получает +4 к проверкам *выносливости* при сопротивлении кислородному голоданию, +2 к проверкам *выносливости* при сопротивлении действию вакуума (мозг персонажа потребляет меньше кислорода), и количество раундов, на которое он может задерживать дыхание, увеличивается в 1,5 раза.

Дитя пустыни

Требования: Н, выносливость d6+

На родине вашего персонажа еда и питьевая вода встречаются редко, и аборигены его родной планеты привычны к недостатку этих ресурсов. Персонаж может обходиться без еды или воды на сутки больше, не выполняя проверок *выносливости*, и получает +2 к проверкам *выносливости*, связанным с сопротивлением голоду или жажде.

Дитя солнца

Требования: Н

Ваш персонаж родился под ярким солнцем и привычен к его свету. Он получает +2 к проверкам *внимания*, связанным со зрением, при достаточно ярком освещении и +2 к проверкам параметров при сопротивлении ослепляющим *силам* или эффектам.

Неспящий

Требования: Н

Ваш персонаж родом с планеты с нестандартным суточным циклом: возможно, на его планете сутки длятся несколько стандартных дней, а возможно, он родом из системы двойной звезды, и на его планете вовсе не бывает ночей. Так или иначе, персонаж привык к иному режиму сна: он может не спать до 7 дней, не выполняя проверок *выносливости* на сопротивление недосыпу, но после этого должен будет проспать 4 часа за каждые сутки без сна (что лучше делать в максимально безопасном месте и тогда, когда другим членам команды не нужна помощь вашего персонажа).

Привычен к гравитации

Требования: Н, сила d6+, выносливость d6+

Персонаж родом с планеты с гравитацией от 1,2g до 2g. *Высокая гравитация* считается для него *средней*, *очень высокая — высокой*, *средняя — низкой*, а *низкая — очень низкой*. При *очень низкой* гравитации преимущества к проверкам *силы* и *шагу* остаются прежними, но дистанция прыжка увеличивается в 6 раз, а при падении персонаж получает 1d6+1 урона за каждые 8 *клеток* падения.

Привычен к жаре

Требования: Н, выносливость d6+

Персонаж родом с жаркой планеты, будь то сухая пустыня или удушливо жаркие джунгли. Он получает +4 к проверкам *выносливости* при сопротивлении жаре, а повреждения огнём, включая огнемётное оружие и *силы* с соответствующим *аспектом*, получают –4 к проверкам *урона* против персонажа. (Да, он фактически сверхъестественно устойчив к жаре).

Рождённый во льдах

Требования: Н, выносливость d6+

Персонаж родом с очень холодной планеты. Он получает +4 к проверкам *выносливости* при сопротивлении холоду, а повреждения холодом, такие как *силы* с соответствующим *аспектом*, получают –4 к проверкам *урона* против персонажа.

Рождённый во мраке

Требования: Н

Возможно, там, где родился персонаж, солнце светит тускло, а возможно, он родился в подземельях, куда не проникает солнечный свет. При получении этой черты персонаж должен выбрать одну из двух особенностей: либо *ночное зрение* (снимает штрафы к проверкам атаки и проверкам внимания в *темноте* и *сумраке*), либо *тепловидение* (способность видеть в инфракрасном спектре, сокращающая вдвое штрафы к проверкам *атаки* и проверкам *внимания* за плохое освещение). Если персонаж принадлежит к виду, уже обладающему ночным зрением или тепловидением, он получает обе особенности: он не получает штрафов в *темноте* и *сумраке*, а штрафы в *кромешном мраке* сокращаются для него вдвое.

Рождённый в океане

Требования: Н, атлетика d4+

Персонаж родился на планете, большая часть которой покрыта водой, где умение плавать естественно для каждого аборигена. Он может задеживать дыхание до 15 минут, получает +2 к проверкам *атлетики*, связанным с плаваньем, и +2 к *шагу* в воде.

Токсичный мутант

Требования: Н

В силу природных либо антропогенных причин кислотные осадки являются частым явлением на родине вашего персонажа. Он получает +4 к проверкам *выносливости* при защите от кислотных дождей (см. стр. 246), а атаки кислотой, включая *силы* с соответствующим *аспектом*, получают –4 к проверкам *урона* против него. Зачастую обладатели этой черты имеют изъян *уродство*: их кожа обезображена действием кислоты и часто лишена волос — и он считается для них изъяном планеторождённого.

Ядерный мутант

Требования: Н

В силу природных либо техногенных факторов родная планета вашего персонажа обладает высоким радиационным фоном. Персонаж получает +4 к проверкам *выносливости*, связанным с сопротивлением радиации, а атаки радиацией (например, *силы* с соответствующим *аспектом*, хотя такие встречаются довольно редко)

получают –4 к проверкам *урона* против него. Зачастую обладатели этой черты имеют изъяны *болезненность*, *отторжение имплантов* или *уродство*, которые считаются для них изъянами планеторождённых.

Языки

«Странствующие миры» используют правило *мультилингвистического общества*: на кораблях-мирах обитают представители множества различных народов и культур, говорящие на разных языках, и для «странников» является нормальным владеть несколькими языками. Персонажи в ***«Странствующих мирах»*** владеют количеством языков, равным половине их значения *смекалки* (не менее 2), включая лингвон — язык странствующих миров — и один язык, свойственный их виду или культуре. Конечно, обитателям странствующих миров доступна технология трансляторов, но умение говорить с аборигенами без помощи дополнительных устройств неоднократно оказывалось полезным для исследователей планет.

Два языка рукава Виверны являются универсальными. Первый — лингвон, язык странствующих миров, сочетающий в себе элементы десятков различных языков и являющийся далёким «потомком» языка Звёздной Федерации. Все граждане странствующих миров владеют лингвоном, за редкими исключениями вроде недавно переселившихся на мир-корабль планеторождённых. Второй — дарастр или имперский язык, язык Империи Дракона, основанный на сшаларе — языке завриан и драконов. На дарастре говорят подданные Дракона-Императора и, разумеется, его изучают контрабандисты странствующих миров, совершающие рейды в пространство Империи.

Прочие языки делятся на языки народов, на которых говорят представители тех или иных видов, и языки пантеонов, на которых говорят последователи тех или иных богов или пантеонов. Конечно, с точки зрения науки представляется невозможным, чтобы представители одних и тех же видов, живущие на разных планетах и не контактирующие друг с другом, говорили на одном и том же языке, но, как минимум, в случае с языками пантеонов существует объяснение: боги научили своих последователей языкам — и, вполне вероятно, примерно такова же причина, по которой представители одних и тех же народов на разных планетах говорят на одних и тех же языках.

Последователи учения Единства и культа Великой Матери не имеют языков, данных им их богами, поэтому Церковь Единства использует в качестве языка богослужений и священных книг логос, язык пан-

ЯЗЫКИ НАРОДОВ		ЯЗЫКИ ПАНЕТОНОВ		
Язык	**Народы**	**Язык**	**Пантеон**	**Аналог**
Атландисдаг (морское наречие)	Морские люди	Аль-луга	Абсолют (?)	Арабский
Бллб[1]	Аморфы	Атуба	Ориша	Африканские языки
Гиф	Аргиры	Бхаашан	Дэвы	Санскрит
Гугинак (гоблинский)	Гоблины	Глаголь	Сварожичи	Славянские языки
Ззрон[1]	Крислоны	Кана	Яоёродзу-но-ками	Японский
Йитх[2]	Цирриноиды	Лашон ха-кодеш (лашон)	Абсолют (?)	Иврит
Кудукан (малое наречие)	Полурослики	Лингва	Абсолют	Латынь
Мрраан (ракашский)	Ракашаны, ракаши	Логос	Олимпийцы	Древнегреческий
Рилойский	Илари	Маду нет-чер	Песеджет	Древнеегипетский
Сшалар (драконий)	Завриане, драконы	Науатль	Ацтлантеотли	Месоамериканские языки
Та-фолун (орочий)	Орки, полуорки[3]	Огам	Туата де Да-наан	Кельтские языки
Тенгвар (эльфийский)	Эльфы, тёмные эльфы[4], полуэльфы[3]	Паршу	Ахуры	Иранские языки
Хазалид (гномий)	Гномы	Руника	Асы	Скандинавские языки
Ш`чик	Арахи	Туппум	Ануннаки	Языки др. Междуречья
		Ханьцзы	Шэнь Хуангон	Китайский

[1] Языки аморфов и крислонов весьма трудны для восприятия другими народами, и даже если те понимают их, они не могут говорить на них со своим речевым аппаратом. С помощью трансляторов (и некоторым андроидам), однако, возможно общаться на бллбе и ззроне, также аморфы и крислоны могут говорить на языках друг друга.

[2] Так как цириноиды общаются с помощью телепатии, йитх используется ими преимущественно для письма.

[3] Полуорки и полуэльфы, воспитанные людьми, необязательно владеют языками орков или эльфов.

[4] Эльфы и тёмные эльфы говорят на разных диалектах одного языка, достаточно похожих, чтобы быть понятными носителям друг друга, но достаточно отличающихся друг от друга, чтобы это было заметно.

теона олимпийцев, а последователи Великой Матери использует в этих целях огам — язык Туата Де Данаан.

Ещё четыре языка являются производными от языков пантеонов и считаются их более низкими формами — «высокие наречия» используются в богослужениях, академической литературе и так далее, а «низкие наречия» — в разговорной речи.

Некоторые народы, такие как некрои, мимики и андроиды, не имеют собственных языков, как и собственного общества — они живут среди других видов и говорят на их языках. (На самом деле, у мимиков есть свой язык, но он настолько тайный, что про него известно лишь немногим специалистам, и даже мимики, выросшие вне своего общества, им не владеют).

В таблице перечислены не все языки: существуют другие, менее распространённые виды и менее известные пантеоны со своими языками, но они ещё менее известны обитателям странствующих миров (и зачастую хоть и не отсутствуют в базах данных трансляторов, но те могут переводить их с ошибками или утратой смысловых нюансов).

ЯЗЫК	ПРОИЗВОДНЫЙ ОТ	АНАЛОГ
Комун	Лингва	Испанский/итальянский
Лангаж	Лингва	Французский
Менспик	Лингва/Руника/Огам	Английский
Нидриг	Руника	Немецкий

СНАРЯЖЕНИЕ

Странствующие миры» используют отличную от стандартных правил ***«Дневника авантюриста»*** систему выбора снаряжения. У персонажей игроков обычно в распоряжении есть целый космический корабль — разумеется, они не должны учитывать каждую потраченную дымовую шашку и заниматься тому подобной «бухгалтерией». Вместо цены элементы снаряжения имеют *класс доступности*, отображающий, сколько предметов такого класса может быть в распоряжении персонажа.

Класс D — снаряжение, доступностью которого можно пренебречь: персонаж всегда имеет столько единиц снаряжения этого класса, сколько ему нужно. Сюда относятся предметы, которые есть у каждого: например, персональный компьютер (куда без него в мире высоких технологий?), какой-нибудь пистолет для самозащиты, профессиональные инструменты, космический скафандр (необходимый каждому космическому путешественнику) и так далее. Расходом предметов этого класса можно пренебречь, или же в случае утраты такого предмета персонаж без особенных проблем может найти себе новый.

РАНГ	C	B	A
Новичок	4 на каждого персонажа	1 на каждого персонажа	1 на всю группу
Закалённый	5 на каждого персонажа	3 на каждых 2 персонажей (не менее 1 на каждого персонажа)	2 на всю группу
Ветеран	6 на каждого персонажа	2 на каждого персонажа	1 на каждых 2 персонажей (не менее 2 на всю группу)
Герой	7 на каждого персонажа	3 на каждого персонажа	1 на каждого персонажа
Легенда	8 на каждого персонажа	4 на каждого персонажа	3 на каждых 2 персонажей (не менее 1 на каждого персонажа)

Класс C — у персонажа может быть всего 4 единицы снаряжения этого класса. Сюда относятся виды оружия более серьёзные, чем пистолет, сложные приборы, персональные защитные средства и тому подобные вещи.

Класс B — у каждого персонажа может быть всего 1 предмет этого класса. Тяжёлая броня и оружие относятся сюда, магитехнические устройства, как правило, имеют класс не ниже B.

Класс A — у целой группы персонажей может быть только 1 предмет этого класса. Сюда относятся силовая броня, стационарное оружие, роботизированные грузовые гравиплатформы и тому подобные вещи. Поскольку такой предмет может быть всего один на игровую группу, выбирать его следует сообща и с умом.

При желании вместо одного предмета более высокого класса игрок может выбрать два предмета на класс ниже: например, вместо одного предмета класса B — 2 предмета класса C.

У персонажей, начинающих более высоким рангом, может быть больше предметов того или иного класса. Выше приведена таблица, по которой игроки могут выбрать себе число доступных единиц снаряжения.

Несмотря на то, что персонажи располагают весьма значительными ресурсами, есть несколько факторов, которые могут ограничить количество носимых ими вещей.

Во-первых, персонажи не могут унести с собой все вещи, которые есть у них на корабле, — покидая корабль, они должны будут выбирать, какое именно снаряжение они возьмут с собой.

Во-вторых, у большинства вещей есть соответствующие им места на теле, и каждый персонаж может одновременно носить только один предмет в соответствующей «ячейке». Например, респиратор и искусственная жабра надеваются на лицо, и одновременно персонаж может использо-

вать лишь один из этих предметов: он может носить с собой оба, но не может надеть оба одновременно.

В-третьих, персонажи не всегда могут взять некоторые предметы с собой. На исследуемых планетах они могут решить притвориться местными жителями и на время спрятать свои высокотехнологичные устройства (хотя если в команде есть существа вроде аморфов или крислонов, затеряться среди местных жителей может быть нелегко), а на кораблях-мирах далеко не везде можно свободно разгуливать в боевой броне и с тяжёлым оружием наперевес.

Наконец, даже находясь на собственном корабле, персонажи вряд ли постоянно ходят по нему в броне и вооружённые до зубов. Если на их корабле внезапно обнаружится «безбилетный пассажир», или произойдёт ещё какая-нибудь внештатная ситуация, персонажам потребуется время, чтобы добежать до места, где хранится их снаряжение.

МЕНЕДЖМЕНТ СНАРЯЖЕНИЯ

Участники игры могут решить, что тщательный учёт каждой единицы и каждого килограмма носимого снаряжения может замедлить игру, — в этом случае они могут отказаться от детального менеджмента снаряжения. Однако адмирал может решить, что более тщательный учёт содержимого инвентаря позволит игрокам более ответственно относиться к выбору снаряжения перед каждой вылазкой.

БРОНЯ И ЗАЩИТНЫЕ СРЕДСТВА

ОСОБЕННОСТИ БРОНИ

Боевая броня: стандартная броня, закрывающая всё тело. Используется службами охраны странствующих миров, регулярными воинскими частями и полицейским спецназом Империи Дракона.

Бронированный скафандр: броня, используемая абордажными группами космических пиратов или космическими десантниками, сочетает в себе свойства защитной брони, космического скафандра и комбинезона РХБ защиты. Бронескафандр полностью герметичен и имеет запас воздуха, рассчитанный на 8 часов, даёт +4 к проверкам *выносливости* при сопротивление воздействию окружающей среды, таким как жар, холод или радиация. Против атак огнём, холодом, кислотой или радиацией (а также *сил* с соответствующими *аспектами*) значение *брони* становится равным +8. Снабжён магнитными ботинками и нуль-гравитационным ранцем.

Защитный костюм: предназначен для действий в опасной окружающей среде и даёт преимущество +4 к проверкам *выносливости* при сопротивление вредному воздействию окружающей среды, такому как жар, холод или радиация. Также имеет *броню* +4, действующую против атак огнём, холодом, кислотой или радиацией или *сил* с соответствующими *аспектами*. Снабжён респиратором, защищающим от вредных веществ или микроорганизмов, содержащихся в воздухе.

Космический скафандр: стандартный скафандр, который есть у каждого члена экипажа или пас-

БРОНЯ ДЛЯ НЕГУМАНОИДОВ

Вселенную ***«Странствующих миров»*** населяет огромное количество разнообразных видов, различающихся ростом, телосложением, наличием хвостов, рогов, а иногда и числом конечностей. Из-за особенностей каждого вида и индивидуальных особенностей каждого персонажа предлагается считать, что броня или костюм, сделанный для одного персонажа, подходит только ему и не может быть использован другими персонажами. Теоретически, допустим, скафандр для персонажа-человека может подойти другому персонажу-человеку, но не орку или гному, а шлем, предназначенный для завринина, не подойдёт ракашану или человеку.

сажира космического корабля (если у кого-то из них нет скафандра — значит, на их корабле грубо нарушается техника безопасности). Полностью герметичен и имеет запас воздуха, рассчитанный на 8 часов. Снабжён магнитными ботинками и нуль-гравитационным ранцем.

Лёгкий бронежилет: широко используемый представителями самых разных профессий защитный жилет. Закрывает только торс, но пригоден для скрытого ношения и даёт неплохую защиту от примитивного оружия, поэтому любим исследователями планет и дипломатами. Может надеваться под другой защитный костюм, но в этом случае показатели *брони* не складываются — используется наибольший из двух.

Лёгкий бронекостюм: выполненный из бронированного волокна костюм, закрывающий всё тело целиком, кроме головы и кистей рук. Может надеваться под одежду и даёт относительно неплохую защиту, служа более совершенной заменой лёгким бронежилетам.

Маскировочный костюм: выполнен из материала, эффективно поглощающего свет и звук, что даёт носителю +2 к проверкам *маскировки* — в этом костюме носителя сложно не только увидеть (в том числе и с помощью тепловидения), но и услышать. Маскировочный костюм не защищает от холодного или огнестрельного оружия (использующего материальные снаряды), но природа материала, из которого сделан костюм, даёт *броню* +4 против всех видов энергетического оружия и *сил* с похожими *аспектами*. Преимущества, даваемые разными средствами маскировки (например, плащом «хамелеон» или оптической маскировкой) не складываются друг с другом.

Панцирный бронежилет: на этот вид брони часто смотрят с презрением, считая её признаком «пушечного мяса» — на скорую руку обученных и обеспеченных солдат, которым не досталось более серьёзного защитного снаряжения. Состоит из композитного нагрудника, защищающего торс, и открытого шлема из того же материала, дающего 50 % шанса защиты от прицельных попаданий в голову. Может надеваться поверх другого защитного костюма, но в этом случае показатели *брони* не складываются — используется наибольший из двух.

Рунная броня: комплект брони, покрытый магическими рунами, увеличивающими показатель *брони* до 8 против магических атак, и дающий +2 к проверкам *параметров* при сопротивлении направленным на обладателя брони *силам* (правда, рунная защита не делает разницы между враждебными и благотворными *силами*). Также когда обладатель брони, находясь в астрале,

выбрасывает *критический провал* при проверке *характера*, он не вызывает случайных эффектов (описанных на стр. 234) — рунная броня экранирует его мысли. Преимущества, даваемые рунной бронёй и чертой *защита от сверхъестественного,* не складываются друг с другом.

Силовая броня: также называемая боевым экзоскелетом или хардсьютом, эта броня редко встречается в частном владении — чаще всего в неё облачены, например, штурмовики Империи Дракона. Встроенный экзоскелет увеличивает *силу* носителя на *ступень* и снимает штрафы к проверкам *силы* и *шагу* при повышенной гравитации, а система компенсации отдачи позволяет человеку в этой броне использовать *стационарное* оружие как *позиционное*, а *позиционное* — как обычное стрелковое оружие. Также когда персонаж в силовой броне получает попадание из *смертельного* оружия (см. описание корабельных орудий на стр. 155), он не должен выполнять проверку *выносливости*, чтобы избежать немедленной смерти. Силовая броня также выполняет функции космического скафандра: она герметична и имеет запас воздуха на 10 часов. Сервомоторы позволяют носителю не ощущать веса брони, а запаса энергии хватает на неделю работы, но в нерабочем состоянии силовая броня весит 50 кг. Из-за своих размеров она даёт штраф –2 к проверкам *маскировки*.

Силовое поле: магитехническое устройство, похожее на лёгкий жилет с несколькими расположенными на нём генераторами защитного поля, способное отклонять удары и выстрелы, направленные в носителя устройства. Проверки *атаки* против персонажа осуществляются со штрафом –2, а против *атак по площади* персонаж получает *броню* +2. Генератор силового поля хорош и тем, что он пригоден для скрытого ношения и может надеваться под броню другого типа, давая персонажу дополнительную защиту. Также он является единственным видом брони класса B, который могут использовать аморфы и подобные им существа.

Штурмовой щит: дальний потомок щитов, с которыми сражались древние армии, штурмовой щит до сих пор используется спецподразделениями полиции или абордажными командами в узких коридорах космических кораблей. Он даёт +2 к *защите* носителя и +4 к *броне* против дистанционных атак, но занимает одну из рук носителя, затрудняя использование двуручного оружия: штурмовые щиты снабжены «бойницами», позволяющими вести сквозь них огонь из стрелкового оружия, и выполнены из прозрачных материалов, но на проверки *атаки*

для двуручного оружия (не пистолетов) накладывается штраф –2.

Экзомускульная броня: выполнена из синтетических мышц, дающих некоторую защиту от вражеских атак и существенно увеличивающих мобильность носителя. Она увеличивает *силу* владельца на одну *ступень*, даёт +2 к *шагу* и позволяет совершать прыжки на 2d6 *клеток* в длину или 1d6 *клеток* в высоту. (Виды, имеющие особенность *прыгун*, могут прыгать на 2d6+2 *клетки* в длину и 1d6+1 *клетку* в высоту). Искусственные мышцы позволяют носителю не чувствовать веса брони, а заряда энергии хватает на 7 дней работы, в разряженном же виде костюм весит 15 кг.

ТИП	БРОНЯ	ВЕС	КЛАСС	МЕСТО	ПРИМЕЧАНИЯ
Боевая броня	+6	12	B	Тело	Закрывает всё тело
Бронированный скафандр	+4/+8	15	B	Тело	Защищает от воздействия вакуума и окружающей среды, *броня* +8 против огня, холода и кислоты
Защитный костюм	+2/+4	6	C	Тело	+4 к проверкам *выносливости* на сопротивление негативному воздействию среды, *броня* +4 против огня, холода и кислоты
Космический скафандр	+1	6	D	Тело	Защищает от воздействия вакуума, запас воздуха на 8 часов
Лёгкий бронежилет	+2	2	D	Торс	Закрывает торс, *скрытого ношения*
Лёгкий бронекостюм	+2	5	C	Тело	Закрывает торс, руки и ноги, *скрытого ношения*
Маскировочный костюм	0/+4	5	C	Тело	+2 к проверкам *маскировки*, *броня* +4 против энергетического оружия
Панцирный бронежилет	+4	6	C	Торс и голова	Закрывает торс, даёт 50% против прицельных попаданий в голову
Рунная броня	+4/+8	12	B	Тело	*Броня* +8 против магических атак, +2 к проверкам *параметров* при сопротивлении магическим *силам*
Силовая броня	+8	–	A	Тело	Увеличивает *силу* на 1 *ступень*, снабжена системой стабилизации оружия, герметична
Силовое поле	–	4	B	Торс	–2 к проверкам *атаки* против персонажа, *скрытого ношения*
Штурмовой щит	0/+4	10	C	Рука	*Защита* +2, *броня* +4 против дистанционных атак
Экзомускульная броня	+4	–	B	Тело	Увеличивает *силу* и мобильность

ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

ОСОБЕННОСТИ ХОЛОДНОГО ОРУЖИЯ

Мечи, топоры и ножи: рубящее и режущее оружие по-прежнему используется как на странствующих мирах, так и в Империи — в первую очередь для боя внутри помещений космических кораблей и станций. С точки зрения игровой механики разница между мечами и топорами считается несущественной.

Холодное оружие на странствующих мирах обычно делается из **керамита** — лезвия из этого материала имеют особенность ББ 2, действующую против естественной *брони* существ, низкотехнологичной брони или неодушевлённых предметов (но не защитных костюмов странствующих миров или Империи Дра-

ТИП	УРОН	ВЕС	КЛАСС	ПРИМЕЧАНИЯ
Алебарда	*Сила*+d8	6	C	*Дальность* 1, двуручное
Двуручный меч/топор	*Сила*+d10	7	C	*Защита* –1, двуручное
Длинный меч/ боевой топор	*Сила*+d8	4	C	–
Копьё	*Сила*+d6	5	C	*Защита* +1, *дальность* 1, двуручное
Короткий меч/ малый топор	*Сила*+d6	2	D	–
Рапира	*Сила*+d4	2	D	*Защита* +1
Силовой меч	*Сила*+d6+2	1	A	Игнорирует *броню*, противник считается безоружным
Складной нож	*Сила*+d4	0,5	D	*Скрытого ношения*
Шоковая дубинка	*Сила*+d6	1	D	*Несмертельный урон*
Шоковый кастет	*Сила*+d4	0,5	D	*Скрытого ношения*, герой считается безоружным, *несмертельный урон*
Шоковое копьё	*Сила*+d6	3	C	*Защита* +1, *дальность* 1, двуручное, *несмертельный урон*
Шоковая перчатка	*Сила*+d4+2	0,5	C	*Скрытого ношения*, герой считается безоружным, *несмертельный урон*, см. примечания
Шпага	*Сила*+d6	3	C	*Защита* +1
Штык-нож	*Сила*+d4	0,5	D	Укреплённый на винтовке, штык получает урон *сила*+d6 и особенности *защита* +1, *дальность* 1 и двуручное

кона). Также мечи, топоры и ножи существуют в двух «улучшенных» разновидностях. **Виброоружие** оставляет более серьёзные, рваные раны и получает +2 к проверкам *урона*. **Мифрилитовое оружие** разрезает броню ещё легче, чем обычное керамитовое, и имеет особенность ББ 4. Обе разновидности имеют *класс доступности* на одну категорию выше (например, вибронож будет иметь класс С, а мифрилитовый длинный меч — В).

Силовой меч: это оружие не только является магитехническим, но и работает лишь в руках обладателей *мистического дара* (любого) — потому оно встречается столь редко. Его клинок, состоящий из чистой энергии, игнорирует любую физическую *броню*, кроме *тяжёлой*. Удары силового меча невозможно парировать обычным оружием, и воин с силовым мечом получает +2 к проверкам *драки*, как если бы его противник был безоружным, если тот не вооружён сам силовым мечом или не защищён силовым полем или подобной магической защитой. Большинство таких мечей можно увидеть в руках паладинов различных богов или членов тайных орденов мистиков-воинов.

Шоковое оружие: снабжено электрическими контактами и существует в четырёх основных видах: обычная полицейская дубинка; шоковый кастет, используемый как оружие скрытого ношения; шоковое копьё, используемое погонщиками животных и предназначенное для удерживания животного на расстоянии от себя; и шоковая перчатка, помимо обычного удара позволяющая коснуться противника в бою (проверка *драки* с преимуществом +2), нанеся ему урон 2d6. Все эти виды оружия предназначены для нанесения *несмертельного урона*. Против роботов шоковое оружие получает +4 к проверкам *урона*.

СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

ОСОБЕННОСТИ СТРЕЛКОВОГО ОРУЖИЯ

Гранатомёты и **ракетницы** имеют более ограниченный боезапас, чем другие виды оружия. Для большинства других видов оружия считается, что у персонажа есть с собой хотя бы один дополнительный магазин к ним, но для столь тяжёлого оружия предлагается считать, что то, что есть в «магазине» — это весь боезапас персонажа, и если он истрачен, персонажу следует вернуться на корабль, чтобы перезаря-

диться. Гранатомёт «по умолчанию» заряжен плазменными гранатами, но его можно зарядить гранаты любого другого типа (см. далее).

Распылители действуют аналогично огнемётам: при выстреле из распылителя персонаж выполняет проверку *стрельбы* с преимуществом +2, а противники, находящиеся в области *конусного шаблона,* должны выполнить встречную проверку *ловкости* против *стрельбы* персонажа, чтобы уклониться от выстрела. Распылители игнорируют большинство видов личной *брони*, кроме полностью герметичных, таких как бронескафандры или силовая броня. Виды боеприпасов, используемых распылителями, перечислены далее.

Стационарное и **позиционное оружие**, если вести из него огонь с сошек или станка, не требует минимального значения *силы*. Таким образом, для стационарного оружия минимальное значение *силы* имеет значение лишь для солдата в силовой броне, дающей возможность вести огонь из стационарного оружия с рук.

РАЗНОВИДНОСТИ СТРЕЛКОВОГО ОРУЖИЯ

Большинство указанных в таблице видов оружия, за исключением распылителей, гранатомётов и ракетниц, существует во множестве

разновидностей. Они имеют одинаковые численные характеристики, но обладают следующими дополнительными особенностями:

Звуковое оружие более эффективно под водой, получая +2 к проверкам *урона*, но совершенно не действует в вакууме. Оно также имеет оглушающий режим стрельбы, наносящий *несмертельный урон*. Попадание из звукового, повлекшее *шок* или *ранение*, оглушает и дезориентирует противника: тот автоматически проваливает проверки *внимания*, связанные со слухом, и получает –2 к *защите*, пока не выйдет из *шока*.

Игломёты: оружие, выстреливающее маленькие иглы с помощью сжатого воздуха, практически бесшумно и не даёт вспышки при выстреле (другие виды оружия либо стреляют громко, как кинетическое и звуковое, либо дают вспышку при выстреле, как лазерное, либо и то, и другое, как электрическое и плазменное). Противники получают –4 к проверкам *внимания*, связанным с тем, чтобы услышать звук выстрела или локализовать направление выстрела, сделанного с замаскированной позиции. Игломёты также могут заряжаться иглами с транквилизаторами, наносящими *несмертельный урон* (не наносят урона целям, невосприимчивых к ядам). Однако, игломёты не могут быть *тяжёлым* оружием.

Кинетическое оружие поражает врага металлическими снарядами, разгоняемыми магнитным полем. Все виды кинетического оружия получают свойство ББ 2, а те, что уже являются *бронебойными*, увеличивают значение ББ на 2.

Лазерное оружие сокращает вдвое штрафы к проверкам *стрельбы* за расстояние или стрельбу в движении. Однако в тумане или в дыму лазерное оружие получает штраф к проверкам *урона*, равный штрафу к проверкам *внимания* (чем гуще туман, тем хуже в нём действуют лазеры).

Плазменное оружие поражает цели в области *малого шаблона* и получает +2 к проверкам *урона* против целей, не защищённых *бронёй*, закрывающей всё тело целиком.

Электрооружие при *подъёме* на проверке *стрельбы* выводит из строя электронные устройства, используемые противником (такие как рации или приборы ночного видения), а при использовании против техники *подъём* на проверке *стрельбы* накладывает штраф –2 на проверки *вождения* и *электроники*, выполняемые экипажем, пока тот не пройдёт проверку *техники*, чтобы нормализовать работу бортовых систем. (Разумеется, если техника имеет *тяжёлую броню*, то электрооружие должно быть *тяжёлым*, чтобы нанести ущерб бортовым системам, и эти системы должны присутствовать — электрооружие

не затрудняет работу деревянных парусников или бронетехники, не имеющей электронного оснащения). Против роботов электрооружие получает +4 к проверкам *урона*. Как и звуковое оружие, электрооружие может использоваться для нанесения *несмертельного урона*, также оно не действует в вакууме (ему нужна проводящая электричество среда), а при использовании под водой наносит урон как цели, так и самому стрелку.

Распылители могут использовать один из следующих трёх видов боеприпасов — большинство распылителей, используемых на странствующих мирах или в Империи, могут использовать любой из них.

ТИП	ДИСТАНЦИЯ	УРОН	ВЕС	БОЕЗАПАС	РЕЖИМЫ	МС	КЛАСС	ПРИМЕЧАНИЯ
Карманный пистолет	10/20/40	2d6	1	5	1В, 2В		D	*Скрытого ношения*
Пистолет	12/24/48	2d8	2	10	1В, 2В, 6В		D	—
Автоматический пистолет	12/24/48	2d6	2	20	1В, 3В		D	—
Дробовик	12/24/48	1–3d6	5	10	1В	d6	C	Дробовик
Пистолет-пулемёт	12/24/48	2d6	4	30	1В, авто 3		C	—
Винтовка	24/48/96	2d8	5	15	1В, 2В	d6	C	—
Автомат	24/48/96	2d8	5	30	1В, 3В, авто 3	d6	B	—
Снайперская винтовка	50/100/200	2d10	5	10	1В	d6	B	ББ 2, *позиционное*, оптический прицел
Пулемёт	30/60/120	2d8 +1	10	50	1В, авто 4	d8	B	ББ 2, *позиционное*, сошка
Распылитель	КШ	2d10	10	10	1В	d8	B	Игнорирует *броню*
Гранатомёт	24/48/96	3d6	7	6	1В	d6	B	ББ 6, *тяжёлое*, СШ
Тяжёлый пулемёт	50/100/200	2d10	20	150	1В, авто 4	d10	A	ББ 4, *стационарное*, *тяжёлое*
Пушка	75/150/300	2d12	20	5	1В	d10	A	ББ 4, *стационарное*, *тяжёлое*
Ракетница	100/200/400	3d8	10	4	1В	d8	A	ББ 6, *позиционное*, *тяжёлое*, СШ

Зажигательная смесь: при *подъёме* на проверке *стрельбы* цель оказывается охвачена огнём и получает урон 2d10 каждый *раунд*. Цель может потратить *действие* и выполнить проверку *ловкости*, чтобы сбить пламя.

Кислота: каждое попадание, вызвавшее *шок* или *ранение*, уменьшает значение *брони* цели на 1 — после такого повреждения брони требуется серьёзный ремонт. Если значение *брони* опустилось до 0, это, помимо прочего, означает нарушение герметичности брони, и противник остаётся беззащитен перед действием окружающей среды.

Хладагент: наносит *несмертельный урон*, и каждое попадание, вызвавшее *шок* или *ранение*, замедляет противника. Пока противник не вышел из *шока*, если он вытянул *карту действия* старше девятки, он должен перетягивать *карту действия* до тех пор, пока не вытянет карту младше 10 (за исключением джокера). Хотя обычно распылители с хладагентом используются тогда, когда нужно захватить врага живым, но «замороженного» противника легко добить (или даже разбить).

ЛАЗЕРНЫЙ ДРОБОВИК?

Читатель, возможно, удивился, увидев среди возможных вариантов оружия лазерные, звуковые или электрические дробовики. Да, такие виды оружия действительно существуют на странствующих мирах — просто считайте, что на самом деле это энергетическое оружие, в случае, например, с лазерным оружием, поражающее цель не узконаправленным, а широким, расфокусированным лучом. Эти виды оружия называются дробовиками по традиции, как и многие другие виды оружия — ведь лазерные винтовки не имеют нарезов в стволе, а лазерные пулемёты не стреляют пулями.

ГРАНАТЫ

Конечно, одна граната в инвентаре персонажа не означает, что у него есть всего одна граната, которую он может использовать только один раз. Если персонаж выбрал себе в качестве одного из предметов гранату, это означает, что у него есть одна такая граната с собой, а на корабле у него есть достаточно большой запас гранат такого типа.

Газовая граната выпускает облако ядовитого газа парализующего действия. Все оказавшиеся в области поражения гранаты (кроме существ, обладающих невосприимчивостью к ядам, или людей в защитном снаряжении) должны выполнить проверку *выносливости* или оказаться парализованы на 2d6 *раундов*. Газовое облако держится 3 *раунда* — в течение это-

го времени все, кто не покинул зону поражения, должны выполнять проверку *выносливости* каждый *раунд*.

Дымовая граната создаёт облако дыма, затрудняющего видимость и непрозрачного также для электронных сенсоров. Дымовое облако накладывает штраф –6 на проверки *внимания* и даёт такой же штраф к проверкам *урона* лазерного оружия. Облако держится около минуты, но сильный ветер может развеять его гораздо быстрее, в зависимости от силы ветра.

Зажигательная граната разливает горючую смесь, в течение 3 *раундов* наносящую урон 2d10 всем находящимся в области поражения. Требуется проверка *ловкости* со штрафом –2, чтобы проскочить через лужу горючей смеси, не получив урона. Огонь игнорирует большинство видов *брони*, кроме герметично закрытых. Оказавшиеся в области поражения в момент взрыва должны выполнить проверку *ловкости* со штрафом –2 — при провале цель оказывается охвачена огнём и получает урон 2d10 каждый *раунд*. Цель может потратить *действие* и выполнить проверку *ловкости*, чтобы сбить пламя.

Клеевая граната распыляет клейкое вещество, затрудняющее движение через область поражения. При движении через лужу клейкого вещества все существа получают штраф –2 к *шагу* и проверкам *навыков*, связанных с *силой* или *ловкостью*. Также оказавшиеся в области поражения должны выполнить проверку *ловкости* со штрафом –2, и при провале они оказываются полностью обездвиженными: не могут передвигаться и использовать *навыки*, связанные с *силой* или *ловкостью*. Каждым последующим *действием* обездвиженное существо может выполнить проверку *силы* или *ловкости*, чтобы вырваться из клейких пут. Клейкая жидкость застывает через минуту, становясь безопасной.

Плазменная граната — стандартная граната, используемая вооружён-

ТИП	ДИСТАНЦИЯ	УРОН	ОБЛАСТЬ ПОРАЖЕНИЯ	ВЕС	КЛАСС	ПРИМЕЧАНИЯ
Газовая	5/10/20	–	СШ	1	B	–
Дымовая	5/10/20	–	БШ	1	D	–
Зажигательная	5/10/20	2d10	МШ	1	B	–
Клеевая	5/10/20	–	СШ	1	C	–
Плазменная	5/10/20	3d6	СШ	1	C	ББ 6, *Тяжёлое*
Светошумовая	5/10/20	–	СШ	1	D	–
Электромагнитная	5/10/20	3d6	СШ	1	C	*Несмертельный урон* (только против роботов)

ными силами как странствующих миров, так и Империи Дракона. Является *тяжёлым оружием* и может быть использована как против живой силы противника, так и против техники.

Светошумовая граната создаёт яркую вспышку, заставляющую всех существ в радиусе действия выполнить проверку *ловкости* со штрафом –2, чтобы отвести взгляд. При провале цель оказывается в *шоке* и получает –2 к *защите* пока не выйдет из *шока*. При *осложнении* (1) на проверке *ловкости* цель оказывается полностью ослеплена до тех пор, пока не оправится от *шока*, и получает –6 ко всем проверкам *параметров*, требуюших зрения.

Электромагнитная граната выводит из строя всю электронику в области поражения: для восстановления работы устройств необходима успешная проверка *техники*. Роботы, оказавшиеся в области поражения, получают *несмертельный урон*, равный 3d6. Роботы не получают дополнительного урона, как от электрического оружия, — только они получают урон от электромагнитных гранат вообще.

«Я БЕРУ С СОБОЙ ВСЕ ГРАНАТЫ!»

Читателю может показаться сомнительным правило, согласно которому у персонажа может быть как бы неограниченный запас гранат на корабле, но с собой он может носить лишь одну гранату. Действительно, это правило было введено искусственно: чтобы игрокам, с одной стороны, не приходилось, потратив каждую гранату, думать, как найти ей замену, а с другой стороны, чтобы у них не было неограниченного запаса гранат с собой.

Игрок может, впрочем, отправляясь в опасную вылазку, решить взять с собой все гранаты, какие есть на корабле. В этом случае считается, что на время этой вылазки у него есть столько гранат, сколько ему потребуется (и сколько он может унести), но после окончания операции у него не останется гранат — считается, что он взял их все и потратил их все, и теперь ему нужно придумать, где взять средства на пополнение запаса (если только речь не идёт о гранатах класса D, конечно).

ОБЫЧНЫЕ ВЕЩИ

СРЕДСТВА ВЫЖИВАНИЯ

Искусственная жабра: похожее на маску приспособление, которое выделяет кислород из воды, позволяя дышать под водой неограниченное время. Она, однако, не защищает от возможного переохлаждения, глубоководного давления и так далее.

ПРЕДМЕТ	ВЕС	КЛАСС	МЕСТО
Искусственная жабра	0,5	D	Рот
Кислородная маска	0,5	D	Рот
Набор для выживания	4	D	—
Респиратор	0,5	D	Рот
Сигнальная ракетница	0,5	D	—
Силовой купол	10	B	—
Теплозащитный плащ	1	D	Спина
Универсальный плащ	1	C	Спина

Кислородная маска: выделяет кислород из углекислого газа, содержащегося в выдыхаемом воздухе, позволяя носителю дышать собственным уже выдохнутым воздухом в вакууме, под водой и так далее. Однако, каждый час носитель должен выполнять проверку *выносливости*, при провале получая *уровень усталости* из-за того, что уровень кислорода в воздухе, вырабатываемом маской, снижается.

Набор для выживания: содержит в себе предметы, необходимые для выживания в дикой природе, как-то магнитный компас, литровую фляжку для воды, снабжённую водяным фильтом, электрическую зажигалку и химическую растопку для костра, складной многофункциональный нож и так далее.

Респиратор: защищает носителя от вредных веществ и микроорганизмов, содержащихся в окружающем воздухе. Он, однако, не защищает от вредных веществ контактного действия (например, кислотных дождей) — для этого нужен защитный комбинезон или скафандр.

Сигнальная ракетница: выстреливает сигнальную ракету, как дающую яркий свет, так и испускающую мощный радиосигнал, который может быть принят космическими кораблями на орбите планеты. Поскольку мощности сигнала комсетов обычно недостаточно, чтобы «достать» до орбиты, обычно именно сигнальные ракеты используются для того, чтобы вызвать космический корабль с орбиты. Сигнальные ракеты бывают разных цветов и могут передавать разный сигнал: например, зелёный означает «всё чисто», а красный — «опасность».

Силовой купол: магитехническое устройство, предназначенное для установки в центре лагеря исследователей и проецирующее защитное поле, занимающее область *большого шаблона*. Это поле способно, подстраиваясь под внешние условия, защищать лагерь от жары снаружи или, напротив, удерживать тепло внутри купола, а также защищать находящихся внутри поля от радиоактивного излучения. Находясь внутри купола, персонажи получают +4 к проверкам *выносливости* при сопротивлении вредному воздействию среды, такому

как жара, холод или радиация. Силовое поле также может защищать от мелких предметов, таких как дождевые капли или мелкие насекомые, и даёт находящимся внутри купола +4 к *броне* против выстрелов снаружи. Однако, сколько-либо крупные живые существа могут беспрепятственно проходить через купол, также он не даёт защиты против ядовитых газов. Излучатель силового поля должен быть установлен на землю перед активацией, без дозарядки способен работать в течение 80 часов.

Теплозащитный плащ: защищает носителя от жара, холода или непогоды, давая преимущество +2 при соответствующих проверках *выносливости*. Может выполнять функции палатки на одного человека, давая находящемуся внутри палатки такую же защиту от непогоды.

Универсальный плащ: более совершенная версия теплозащитного плаща, выполненная из особых материалов, дающая +4 к проверкам *выносливости*, связанным с сопротивлением жару, холоду или непогоде. Он также даёт +2 к проверкам *выносливости*, связанным с сопротивлением радиации или кислотным дождям, и +2 к *броне* против кислоты, огня, радиации и холода (преимущества, даваемые универсальным плащом и защитным костюмом или бронированным скафандром, не складываются друг с другом). Также может выполнять функции палатки на одного человека, давая находящемуся внутри такую же защиту от внешних условий.

ИНСТРУМЕНТЫ

Крепежная лента: намного более прочная, чем привычная нам изолента, — выдерживает усилие до 100 кг, и требуется проверка *силы* с *подъёмом*, чтобы разорвать её (например, если персонажу связали этой лентой руки). Как и изо-

лента, крепёжная лента может иметь множество применений.

Набор взрывотехника: содержит необходимые инструменты для установки зарядов взрывчатки. Требуется успешная проверка *техники*, чтобы установить заряды правильно, когда игроки намереваются разрушить здание или мост, вызвать обвал в пещере и так далее. Набор взрывотехника содержит запас детонаторов, взрывающихся по радиосигналу или при обнаружении движущегося существа рядом с зарядом. Эти детонаторы могут быть установлены на любой из видов гранат, имеющихся у персонажа (описанных ранее в этой главе), чтобы превратить их в дистанционно управляемые бомбы или мины-ловушки.

Набор инструментов: необходим для выполнения проверок *техники*, без него проверки этого *навыка* получают штраф –2 за отсутствие необходимых инструментов.

Портативный генератор: массивное устройство, содержащее магитехнический источник энергии и часто носимое на спине наподобие рюкзака. Его можно подключить к любому устройству, требующему электрического питания (но не большему по размерам, чем тяжёлое оружие или силовая броня), и оно будет давать практически неограниченное питание. Иногда его носят солдаты, вооружённые энергетическим оружием (таким, которое не требует снарядов — только энергии): портативный генератор, подключённый к оружию, позволяет вести огонь сколько угодно долго, не тратя времени на перезарядку, а будучи подключён к роботу, он позволяет ему функционировать, не нуждаясь в перезарядке. Портативный генератор можно использовать для перезарядки энергоёмких устройств, таких как аккумуляторы роботов или магитехнические устройства, в полевых условиях — час перезарядки даёт устройству заряд на сутки работы.

ПРЕДМЕТ	ВЕС	КЛАСС	МЕСТО
Крепёжная лента	—	D	—
Набор взрывотехника	2	C	—
Набор инструментов	2	D	—
Портативный генератор	10	B	Спина
Портативный фабрикатор	10	A	—
ПСБ	7	C	—
Рабочие инструменты	8	D	—
Силовой проектор	7	A	—
Силовой резак	5	B	—
Универсальный инструмент	7	C	—
Экстрадименсиональный контейнер	10	B	—

Портативный фабрикатор: более продвинутая версия ранних 3D-принтеров — магитехническое устройство, способное изготавливать предметы по готовым чертежам и при наличии сырья, перерабатывая 1 кг материи за 5 минут. Масса изготавливаемого предмета не должна превышать 10 кг (хотя возможно собрать более крупный предмет, если масса самой крупной его детали не превышает 10 кг), и для изготовления предмета необходимы химические элементы, из которых он состоит: чтобы изготовить золотое украшение, нужно золото, чтобы изготовить железный инструмент, нужно железо, и так далее. Не может работать с астраматерией и плохо подходит для изготовления высокотехнологичных устройств: в их состав обычно входит множество различных редких элементов. Для изготовления предметов, чертежей которых нет среди готовых шаблонов, оператор фабрикатора должен выполнить проверку *техники*. Некоторые исследователи космоса используют фабрикаторы для переработки органического сырья в питательную массу, хотя полученная таким образом пища в лучшем случае бесвкусна. Заряд аккумуляторов достаточен для переработки 50 кг материи.

ФАБРИКАТОРЫ МАТЕРИИ

Вдумчивый читатель, возможно, уже подумал, что наличие у персонажей игроков портативных фабрикаторов даёт им практически неограниченные возможности по созданию практически чего угодно практически из ничего. Поэтому необходимо ещё раз обозначить некоторые ограничения в работе фабрикаторов: во-первых, самая крупная деталь изготавливаемого устройства не должна превышать 10 кг по массе; во-вторых, для изготовления предмета необходимы химические элементы, из которых он состоит; в-третьих, фабрикаторы не могут изготавливать магитехнические устройства; в-четвёртых, они плохо подходят для изготовления высокотехнологичных устройств, так как для их производства требуется множество редких элементов.

Тогда, спросите вы, для изготовления каких предметов может использоваться фабрикатор? Конечно, это могут быть рабочие инструменты, холодное оружие и тому подобные вещи. Также, если исследователи хотят замаскироваться под аборигенов планеты, они могут использовать фабрикатор, чтобы изготовить аналоги местной одежды, бытовых предметов и, конечно же, монет. Наконец, с помощью фабрикаторов можно перерабатывать имеющееся сырьё в готовые товары для продажи аборигенам (или на странствующих мирах). Разумеется, игроки могут найти фабрикаторам и другие, более изощрённые способы применения...

ПСБ: портативная (складная) солнечная батарея, используемая исследователями планет для перезарядки энергоёмкого снаряжения в полевых условиях. Ядром батареи является шар из прозрачного материала, собирающий солнечные лучи в центре шара. Достаточно разложить батарею, поставив её на землю под лучи солнца, и подключить к ней требуемое перезарядки устройство. Час работы батареи способен перезарядить батарею для энергетического оружия, два часа — обеспечить суточную потребность в энергии робота или энергоёмкого устройства. В условиях низкого освещения время перезарядки может быть увеличено вдвое, при отсутствии освещения солнечная батарея не работает.

Рабочие инструменты: топоры, пилы, кувалды и прочие ремесленные инструменты, часто отличающиеся от аналогов, используемых аборигенами планет, только использованием более совершенных материалов и способов производства. В отсутствие необходимых инструментов проверки *ремесла* осуществляются со штрафом –2. Различные виды *ремёсел* требуют различных инструментов, и рабочие инструменты на все случаи жизни часто занимают множество ящиков и весят десятки килограммов.

Силовой проектор: портативный магитехнический генератор силового поля, позволяющий создавать временные структуры из силовых полей, такие как стены, мосты, лестницы и так далее. Использование проектора требует успешной проверки *техники*, и с его помощью можно создавать такие структуры на дистанции до 12 *клеток*, и суммарная площадь создаваемых поверхностей (горизонтальных или вертикальных) может составлять до 10 *клеток*. Структуры из силовых полей уязвимы для вражеских атак: они имеют *стойкость* 10 и *защиту* 2 — но, если один из фрагментов структуры уничтожен, оператор проектора может своим *действием*, пройдя новую проверку *техники*, закрыть брешь в структуре. Силовые поля держатся до тех пор, пока на них направлен работающий проектор, плюс 3 *раунда* после этого. Заряда батарей проектора хватает на час непрерывной работы.

Силовой резак: более совершенная версия универсального инструмента (см. далее), оснащённая магитехническим генератором силового лезвия, рассекающего материю. С его помощью можно валить и распиливать деревья, бурить породу и делать много разных других вещей, в том числе прорезать отверстия в каменных стенах зданий или металлических переборках космических кораблей — разумеется, если внутри кто-то есть, он попытается помешать

персонажу, использующему резак. Даёт +4 к проверкам *ремесла* (*добыча ресурсов*) и может использоваться как *импровизированное оружие*, наносящее *урон* 3d6, имеющее особенности ББ 6 и *тяжёлое* и дающее штраф –2 к *защите* и проверкам *драки*. Заряда аккумуляторов хватает на 40 часов работы.

Универсальный инструмент: электрический инструмент с набором насадок, позволяющих пилить дерево, бурить горную породу, дробить камень, резать металл и так далее. В отличие от силового резака он, однако, плохо пригоден для проникновения в закрытые помещения: если силовым резаком можно проделать отверстие в стене за минуту, универсальным инструментом придётся работать несколько часов. Даёт +2 к проверкам *ремесла* (*добыча ресурсов*) и может использоваться как *импровизированное оружие*, наносящее урон 3d6 и дающее штраф –2 к *защите* и проверкам *драки*. Заряда аккумуляторов хватает на 40 часов работы.

Экстрадименсиональный контейнер: этот металлический куб содержит магитехнические генераторы пространственного искажения, благодаря которым он внутри больше, чем снаружи. Он может вмещать до 200 кг массы (при этом масса куба всегда неизменна) и 2 м^3 объёма, однако в него нельзя поместить предмет размером больше входного отверстия (примерно 30×30 см). Аккумуляторы обеспечивают контейнер энергией на 7 суток непрерывной работы, однако если они разрядятся, когда в контейнере находятся другие предметы, искажение пространства сколлапсирует, нанося *урон* 3d6 всем существам в области *большого шаблона* вокруг контейнера и уничтожая сам контейнер и его содержимое. Этого можно избежать, если вынуть из контейнера все находящиеся в нём предметы и отключить генераторы пространственного искажения в штатном режиме (и на контейнере включается предупреждающий сигнал, когда уровень заряда аккумуляторов опускается до критического).

КОМПЬЮТЕРЫ И СРЕДСТВА СВЯЗИ

Даталинк: устройство беспроводной связи, позволяющее хакерам удалённо подключаться к цифровым устройствам, дистанционно взламывать компьютерные системы и роботов или «подслушивать» сообщения между цифровыми устройствами. Устройство, к которому пытается подключиться хакер, должно находиться в зоне прямой видимости, и для использования даталинка

требуется успешная проверка *электроники*.

Комсет: устройство, состоящее из небольшой радиоантенны, лёгких наушников и цифровых очков, являющееся основным средством связи для жителей странствующих миров. Управляется голосовыми командами или с помощью голографической клавиатуры, подходит для голосовой связи или передачи текстовых сообщений или изображений. В отсутствие сотовой или спутниковой инфраструктуры может поддерживать связь с другими комсетами в радиусе 5 км.

Микроком: миниатюрное устройство связи размером с крупную горошину, вставляющееся в ухо, используемое исследователями планет, агентами спецслужб и преступниками во время тайных операций. Микроком управляется голосовыми командами и позволяет агенту поддерживать голосовую связь со своими товарищами, а тем — слышать то, что слышит он. В отличие от обычного комсета, микроком не позволяет обмениваться изображениями или текстовыми сообщениями, но его можно носить скрытно — требуется успешная проверка *внимания* со штрафом –4, чтобы заметить микроком, вставленный в ухо.

Микротранслятор: более совершенная и миниатюрная версия транслятора (см. далее), пригодная для скрытых операций и позволяющая исследователям планет общаться с аборигенами, не давая им понять, что с ними говорит чужак, не понимающий их языка. Микротранслятор размером похож на крупную горошину, и чтобы заметить вставленное в ухо устройство, требуется успешная проверка *внимания* со штрафом –4. Микротранслятор может выполнять функции микрокома и, как и он, не позволяет обмениваться изображениями или текстовыми сообщениями, но может «читать вслух» надписи для своего пользователя.

ПДУ: пульт дистанционного управления роботами — устройство, позволяющее оператору напрямую управлять действиями робота, «видеть» его глазами (то есть сенсорами) и использовать проверки своих *навыков* вместо *навыков* робота. Однако, если оператор пытается сам

ПРЕДМЕТ	ВЕС	КЛАСС	МЕСТО
Даталинк	1	B	—
Комсет	0,5	D	Уши
Микроком	—	C	Уши
Микротранслятор	—	B	Уши
ПДУ	1	C	—
Переносная радиостанция	5	C	—
Персокомп	0,5	D	—
Портативный астраком	4	A	—
Транслятор	0,5	C	Уши

выполнять какие-то действия, одновременно управляя роботом, он получает штраф за несколько *действий*.

Переносная радиостанция: более мощное, чем комсеты, средство связи, обеспечивающее радиосвязь на расстоянии около 250 км или между поверхностью планеты и кораблями/спутниками на её орбите. Радиостанция может быть также настроена на то, чтобы служить станцией сотовой связи для комсетов, расширяя радиус их действия.

Персокомп: портативный персональный компьютер (отсюда его название) размером с ладонь или чуть больше, который может выполнять функции смартфона, калькулятора, графического планшета, электронной книги и так далее. Различные модели могут управляться с помощью голосовых команд, сенсорного экрана или голографической клавиатуры и выводить информацию на голографический проектор, цифровые очки или обычный экран. Включает в себя беспроводной модем и накопитель информации на несколько терабайт. Хотя персокомп сам по себе является довольно дорогим и сложным устройством, он есть практически у каждого обитателя странствующих миров.

Портативный астраком: магитехническое устройство связи, позволяющее из любой точки галактики подключаться к Астранету — «астральной сети», объединяющей все странствующие миры. Человек, имеющий это сравнительно небольшое устройство, получает доступ к электронным базам данных Астранета и возможность быстро получать из них необходимую ему информацию, а также связываться в реальном времени с любым человеком, имеющим доступ к Астранету.

Транслятор: внешне похож на комсет, но в действительности является «универсальным переводчиком» позволяет переводить речь, слышимую устройством, на понятный для носителя язык, и переводить его ответные слова на язык, на котором говорит собеседник (транслятор способен автоматически распознавать языки). Также видеокамера транслятора может переводить написанный текст и выводить перевод на цифровые очки устройства. Транслятор способен автоматически передавать переведённую информацию на комсеты других членов группы и сам может выполнять все функции комсета. Однако, обычный транслятор не пригоден для скрытых операций — собеседник слышит и видит, что с ним общаются с помощью некого устройства. Транслятор содержит базы данных о большинстве языков, известных на странствующих мирах, и случаи, когда исследователи сталкивались с существами,

язык которых был непонятен транслятору, происходят крайне редко.

МЕДИЦИНСКОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Аптечка: содержит медицинские инструменты, перевязочные материалы и запас медикаментов. Необходима для оказывания медицинской помощи — без неё проверки *лечения* выполняются со штрафом –2 за отсутствие необходимых инструментов.

Биовосстанавливающая лампа: магитехническое устройство, излучение которого стимулирует процессы восстановления организма. Будучи установлена рядом с пациентом, биовосстанавливающая лампа позволяет ему выполнять проверку *естественного выздоровления* каждые сутки (вместо 5 дней или вместо 10 дней для представителей народа аргиров). Чтобы излучение лампы начало действовать, пациент должен находиться под его воздействием не менее 8 часов, но при этом лампа может облучать нескольких пациентов одновременно. Заряда аккумуляторов лампы хватает на 48 часов работы без дозарядки.

Биометрический анализатор: сокращённо называемый БМА, это комплексный сенсор, позволяющий регистрировать биометрические показатели цели без физического контакта, на расстоянии до 10 *клеток*. Успешная проверка *лечения* позволяет определить эмоциональное и психическое состояние цели, и разведчики странствующих миров, полицейские и сотрудники спецслужб часто используют БМА в качестве «детектора лжи» (хотя в этом качестве БМА не всегда даёт точный результат). Биометрический анализатор не может быть использован против роботов, нежити и некоторых существ с чуждой органикой, вроде крислонов (и отсутствие биометрических сигналов может быть свидетельством, что цель — не живое существо), но может считывать биометрические показатели почти всех белковых рас, будь то завриане, арахи или даже аморфы.

Биосканер: как и БМА, это комплексный сенсор, позволяющий регистрировать биометрические показатели без физического контакта с целью, на расстоянии до 10 *клеток*. В отличие от биометрического анализатора, биосканер даёт общую информацию о цели, позволяя опре-

ПРЕДМЕТ	ВЕС	КЛАСС	МЕСТО
Аптечка	2	D	—
Биовосстанавливающая лампа	4	B	—
Биометрический анализатор	1	C	—
Биосканер	1	C	—
Стазис-пакет	3	B	—

делить, является ли она нежитью, киборгом, существом-метаморфом и так далее, есть ли у неё признаки потенциально опасных инфекционных болезней, не находится ли она под воздействием изменяющих сознание веществ, и так далее. Для использования биосканера требуется успешная проверка *лечения*.

Стазис-пакет: представляет собой легко скатываемый мешок из особой ткани, в которую вплетены волокна астраматерии, и подсоединённый к мешку компактный магитехнический генератор темпорального поля. Если завернуть человека в эту ткань и включить генератор, время для завёрнутого полностью останавливается: он не нуждается в кислороде и пище, он не может истечь кровью из-за ран (но и не восстанавливает ранения естественным путём), действие ядов и болезней приостанавливается. Человек может находиться в сознании, когда его заворачивают в стазис-пакет, но на время стазиса он оказывается «выключен» из реальности. Стазис-пакеты предназначены для транспортировки раненых к местам, где им могут оказать квалифицированную медицинскую помощь, если оказание такой помощи на месте невозможно: если пострадавший погружён в стазис до истечения «*золотого часа*», то «*золотой час*» будет продолжать длиться после извечения пострадавшего из стазиса. Однако, стазис-пакет не даёт защиты от физического воздействия извне, включая урон оружием.

СРЕДСТВА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

ПРЕДМЕТ	ВЕС	КЛАСС	МЕСТО
Альпинистский набор «паук»	2	B	Ладони и ноги
Альпинистское снаряжение	5	C	Ладони и ноги
Антигравитационный ранец	8	B	Спина
Магнитные ботинки	1	D	Ноги
Нуль-гравитационный ранец	5	D	Спина
Полётный ранец	7	A	Спина
Роллеры	1	C	Ноги
Ховерборд	2	B	Ноги

Альпинистский набор «паук»: состоит из перчаток, ботинок и наколенников, выполненных из особого материала, способного приклеиваться к твёрдым поверхностям. Этот набор позволяет передвигаться по вертикальным поверхностям, даже совершенно гладким, при этом не требуется успешная проверка *атлетики*, кроме как в стрессовой ситуации. С помощью «паука» можно лазать по стенам со скоростью, равной *шагу* персонажа, но он не позволяет «бежать» по стенам. К сожа-

лению, не существует подходящих наборов для слишком крупных существ или существ с негуманоидной анатомией.

Альпинистское снаряжение: включает в себя альпинистские ботинки и перчатки, страховочную систему, 20 метров прочной верёвки (которую, кстати, можно использовать и нецелевыми способами), набор крюков и шлямбуров и многое другое. Альпинистское снаряжение даёт +4 к проверкам *атлетики*, связанным с лазаньем.

Антигравитационный ранец: носимый за спиной магитехнический гравитационный генератор, дающий своему носителю ряд преимуществ. Во-первых, он снимает штрафы к проверкам *силы*, *шагу* и дистанции прыжка при повышенной гравитации. Во-вторых, он смягчает падение, позволяя носителю падать с любой высоты, не получая урона. В-третьих, он позволяет персонажу левитировать, поднимаясь или опускаясь с *шагом* 3, однако только по вертикали, а не по горизонтали. Наконец, в невесомости АГР позволяет летать с *шагом* 6 и свободно ходить или бежать, прикрепляясь к ближайшим поверхностям. Запаса энергии хватает на 7 суток работы.

Магнитные ботинки: позволяют ходить в невесомости по металлическим обшивкам космических кораблей или станций, однако, в них нельзя бежать. Магнитные ботинки по умолчанию являются частью любого космического скафандра.

Нуль-гравитационный ранец: также известный как 0ГР, это маломощный реактивный ранец, позволяющий летать в невесомости с *шагом* 6, но недостаточно мощный, чтобы оторвать хозяина от земли при наличии какой бы то ни было гравитации. Для передвижения используется струя сжатого газа, запаса которого хватает на час постоянного полёта. Нуль-гравитационный ранец, как правило, по умолчанию является частью космического скафандра.

Полётный ранец: реактивный ранец, позволяющий, в отличие от нуль-гравитационного ранца, по-настоящему летать. *Шаг* в воздухе равен 10, и человеку с полётным ранцем требуются 2 *клетки шага*, чтобы набрать одну *клетку* высоты. Запаса энергии хватает на час полёта без дозарядки.

Роллеры: популярные среди молодёжи, курьеров и других обитателей странствующих миров как средство передвижения внутри кораблей-миров, роликовые коньки существуют во многих разных видах. На более или менее ровной поверхности роллеры считаются транспортным средством, имеющим *ускорение* 6 и *предельную скорость* 20. Однако они не годятся для езды по пе-

ресечённой местности, а если персонаж пытается шагать с надетыми на ноги роллерами, его *шаг* уменьшается на 1. Также роллеры во время движения считаются *ненадёжной опорой* аналогично движущемуся транспорту, и атаки по персонажу на роллерах получают штрафы за *упреждение/быструю цель*. Персонаж, экипированный роллерами, может выполнять проверки *ловкости* для совершения различных манёвров — например, чтобы перепрыгнуть через препятствие, проехать по узкой планке, и так далее, аналогично правилам по манёврам для транспортных средств (*черта ас* даёт +2 к проверкам *ловкости* для совершения манёвров).

Ховерборд: также популярное среди «странников» средство передвижения, представляющее собой небольшую доску, снабжённую магитехническим антигравитационным генератором. Они считаются транспортным средством, имеющим *ускорение* 6, *предельную скорость* 20 и особенность *парящий* — ховерборд парит на расстоянии в несколько сантиметров над землёй и может преодолевать большинство низких препятствий и водные преграды. Аналогично роллерам, ховерборд считается *ненадёжной опорой* во время движения, атаки по персонажу на ховерборде получают штраф за *упреждение/быструю цель*, и персонаж на ховерборде может выполнять проверки *ловкости* для совершения различных манёвров (*черта ас* даёт +2 к соответствующим проверкам *ловкости*). Запаса энергии хватает на 5 часов «езды» без подзарядки.

СЕНСОРЫ И СРЕДСТВА НАБЛЮДЕНИЯ

ПРЕДМЕТ	ВЕС	КЛАСС	МЕСТО
Астравизор	2	A	Глаза
Датчик движения	2	B	—
Икс-волновой сканер	2	A	—
Магнокль	1	D	Глаза
Мультисенсор	2	B	—
ПНВ	1	C	Глаза
«Подслушиватель»	2	C	—
Полицейский детектор	2	C	—
Поляризующие очки	—	D	Глаза
Тепловизор	1	C	Глаза
Ультразвуковой сканер	2	C	—
Электронный прицел	0,5	C	—

Астравизор: этот массивный зрительный прибор позволяет видеть астральную энергию в любых её формах. С его помощью можно видеть ауры наложенных чар, магических существ, зачарованных предметов и магитехнических устройств, аналогично силе *увидеть сверхъестественное*. С помощью силы

скрыть сверхъестественное можно попытаться спрятаться от астравизора — в этом случае владелец прибора выполняет встречную проверку *внимания* против *сверхъестественного навыка* прячущегося. Астравизор отображает астральную энергию в виде аур разного цвета или формы, и может потребоваться успешная проверка *знания (магия)*, чтобы правильно проинтерпретировать показания прибора и установить природу той или иной ауры (например, приблизительно определить свойства магического предмета или наложенных чар). Астравизор также позволяет видеть встречающуюся в природе астраматерию (в том числе содержащуюся в живых существах, обладающих сверхъестественными свойствами), и многие вольные капитаны, зарабатывающие на торговле астраматерией, используют астравизоры для её поиска.

Датчик движения: чувствительный прибор, позволяющий засекать движущиеся объекты, в том числе сквозь препятствия. Способен различать скорость и размеры движущихся объектов, но не может точно определить природу объекта — он регистрирует только движение. Радиус действия прибора равен 15 *клеткам*, но при успешной проверке *электроники* можно засечь движение на расстоянии до 30 *клеток*. Цель, движущаяся с *шагом* не более 3 и старающаяся не делать резких движений, может выполнить встречную проверку *маскировки* против *электроники* оператора, чтобы избежать обнаружения датчиком движения.

Икс-волновой сканер: магитехническое устройство, позволяющее в буквальном смысле видеть сквозь стены и другие препятствия на расстояние до 20 метров, хотя стены толщиной полметра или более непроницаемы для него. Сканер несколько затрудняет распознаваение людей сквозь стены: вместо лиц он «видит» кости, ткани и внутренние органы — но способен распознавать артикуляцию людей и таким образом «читать по губам», переводя артикуляцию в текст (что полезно, так как сканер даёт возможность видеть сквозь стены, но не слышать). Свинец является материалом, непроницаемым для икс-волн, однако, к счастью для шпионов, использующих такие приборы, из-за дороговизны свинца комнаты с освинцованными стенами встречаются очень редко — только достаточно богатые люди могут позволить себе иметь такие комнаты для тайных переговоров.

Магнокль: оптический прибор для наблюдения удалённых объектов. Предназначен для ношения на голове, как визор, и даёт автоматически настраиваемое увеличение изображения до десяти раз. Снаб-

жён дальномером и гирокомпасом для определения расстояния до объекта и угла обзора.

Мультисенсор: комплексный сенсор, незаменимый для учёных и исследователей далёких планет, включающий в себя дозиметр, химический анализатор, электрометр, спектрометр, магнитометр и ряд других чувствительных приборов. Позволяет с помощью успешной проверки *электроники* обнаруживать следы радиационного заражения, определять химический состав воздуха, воды и почвы, анализировать вещества, из которых состоят материальные объекты, и обнаруживать присутствие живых существ в радиусе действия прибора (и некоторых видов неживых существ, вроде роботов). Радиус действия мультисенсора составляет 100 метров, но металлические стены «непрозрачны» для мультисенсоров.

ПНВ: прибор ночного видения, снимающий штрафы к проверкам *атаки* и *внимания* в *темноте* и *сумраке*. Годится для использования под водой.

«Подслушиватель»: состоит из параболического микрофона, позволяющего слышать разговоры на большом расстоянии, и чувствительного лазера, который, будучи нацелен на тонкую поверхность (вроде оконного стекла), позволяет, улавливая микроколебания поверхности, «слышать» разговоры, идущие за ней. Радиус действия — до 250 метров.

Полицейский детектор: широко используемый сотрудниками полиции и таможни на странствующих мирах или в Империи Дракона (особенно в Империи), этот прибор часто применяется и преступниками, не доверяющими своим партнёрам. Это комплексный сенсор, предназначенный для обнаружения следов взрывчатки (или наркотиков), наличия оружия или подслушивающих жучков. Требуется успешная проверка *электроники*, чтобы правильно интерпретировать показания прибора.

Поляризующие очки: их часто носят представители народов, обладающих особенностью *светобоязнь*, таких как некрои или тёмные эльфы, — поляризующие очки нейтрализуют недостатки, даваемые чувствительностью к свету. Другие существа при ношении поляризующих очков получают +2 к проверкам *параметров*, связанным с сопротивлением действию ослепляющих *сил* и эффектов, таких как светошумовые гранаты. Однако во всех случаях эти очки снижают способность видеть в темноте, удваивая штрафы к проверкам *атаки* до –2 в *сумраке* и –4 в *темноте* (но не в *кромешном мраке* — если персонаж совсем не видит противника, тёмные очки не помешают ему ещё сильнее). Обладатели особенностей, позволяю-

щих видеть в темноте, таких как *ночное зрение* или *тепловидение*, видят в темноте в поляризующих очках как обычные люди, не обладающие особым зрением, и получают соответствующие (не удвоенные) штрафы к проверкам *атаки*.

Тепловизор: позволяет видеть в инфракрасном спектре и сокращает вдвое штрафы к проверкам *атаки* и *внимания* за плохое освещение.

Ультразвуковой сканер: позволяет «просвечивать» стены, обнаруживая скрытые полости, спрятанные в стенах механизмы, потайные проходы и тому подобные вещи. Также с его помощью при успешной проверке *электроники* можно в очень общих чертах определять содержимое ящиков, сундуков, сейфов и тому подобных контейнеров.

Электронный прицел: совмещает в себе функции снайперского прицела и прицела ночного видения или теплового прицела. Как снайперский прицел сокращает на 2 штрафы к проверкам *атаки* на *средней* или *дальней* дистанции (лазерное оружие, оборудованное снайперским прицелом, вообще не получает штрафов к проверкам *атаки* за дистанцию). Одни электронные прицелы имеют функцию ночного видения и снимают штрафы к проверкам *атаки* в *темноте* и *сумраке*, другие имеют функцию тепловидения и сокращают вдвое штрафы к проверкам *атаки* за плохое освещение — к какому типу принадлежит прицел, выбирается при его приобретении. Может быть установлен на различные виды оружия, но после установки на новое оружие требует примерно 1 минуту для калибровки.

Шпионские устройства

Предмет	Вес	Класс	Место
Амнезификатор	0,5	B	—
Голомаска	4	B	Торс
Набор для макияжа	0,5	D	—
Набор для маскировки	3	C	—
Оптическая маскировка	4	A	Торс
Отмычки	1	D	—
Плащ «хамелеон»	1	C	Спина
Постановщик помех	2	C	—

Амнезификатор: часто называемый «стирателем памяти», поскольку не все могут выговорить «правильное» название, это небольшое, размером с карманный фонарик, устройство, содержащее магитехнический генератор излучения, стирающего кратковременную память. При активации амнезификатора все разумные существа в области половины *среднего шаблона* перед излучателем должны пройти проверку *характера* со штрафом

«А ГДЕ ВАША ЛИЦЕНЗИЯ?»

Как правило, властям странствующих миров нет особенного дела до того, какими методами действуют вольные капитаны на исследуемых планетах, и те могут использовать снаряжение, обычно доступное только военным или представителям спецслужб. Однако использование такого снаряжения на кораблях-мирах — уже совсем другое дело: представители закона могут арестовать протагонистов за использование спецсредств или даже просто за ношение их в неположенном месте. Наиболее «социально опасными» видами снаряжения считаются голомаски, оптическая маскировка и особенно амнезификаторы (шпионские устройства потому и называются шпионскими, что обычно доступны представителям спецслужб), также на большинстве кораблей-миров запрещено ношение тяжёлой брони и тяжёлого оружия.

–4 или забыть события последнего часа. Успешная проверка *техники* позволяет стереть воспоминания за более долгий (или более короткий, если это нужно) период времени — до одного дня. Это устройство используют сотрудники спецслужб, преступники или исследователи планет, когда им необходимо скрыть своё присутствие, однако использование амнезификаторов против граждан странствующих миров считается преступлением — даже представители спецслужб, имеющие «лицензию» на стирание памяти, стараются не злоупотреблять использованием амнезификаторов во избежание протестов со стороны общественных организаций.

Голомаска: это магитехническое устройство позволяет носителю изменять свою внешность, проецируя «вокруг» него голографическое изображение, меняя также и голос носителя. Наблюдатель может попытаться распознать обман, выполнив проверку *проницательности* со штрафом –4, или –2, если персонаж пытает-

А ЕЩЁ?

Приведённый здесь список, разумеется, включает в себя далеко не все вещи, которые могут пригодиться протагонистам в их приключениях, однако автор счёл, что эти вещи не слишком значительно отличаются от своих аналогов в нашем мире и не нуждаются в особенно подробном описании. Большинство обычных бытовых вещей имеют класс доступности D, то есть персонажи имеют их столько, сколько им нужно.

Следующие полезные предметы, описанные в ***«Дневнике авантюриста»,*** имеют класс доступности D:

- Абордажная кошка
- Верёвка
- Инструменты (лопата, кирка, монтировка и т.п.)
- Наручники
- Одежда
- Одеяло/спальный мешок
- Походные рационы
- Фонарик

...И многие другие.

ся прикинуться тем, кого наблюдатель лично знает. Если обладатель голомаски имеет навык *притворства*, выполняется встречная проверка *притворства* против *проницательности* наблюдателя, с тем же штрафом к проверке *проницательности*. Голомаска не позволяет притвориться существом с резко отличающимся строением тела (например, с другим числом конечностей) или большим или меньшим более чем на 1 *размер*. Заряда батарей устройства хватает на 16 часов непрерывной работы.

Набор для макияжа: обычно являющийся простой косметичкой или, в лучшем случае, набором театрального гримёра, он часто используется как импровизированный набор для смены внешности. В отсутствие хотя бы такого импровизированного средства проверки *притворства*, связанные с изменением внешности, осуществляются со штрафом –2.

Набор для маскировки: включает в себя грим, цветные линзы, парики, резиновые маски, накладные усы, бороды или уши и многое другое — наборы для негуманоидных существ могут сильно отличаться от привычных. Даёт +2 к проверкам *притворства*, связанным с изменением внешности.

Оптическая маскировка: магитехническое устройство, способное преломлять световые волны вокруг носителя, делая его невидимым (в том числе и для существ, видящих в ином спектре: тепловом, ультрафиолетовом и так далее). Противник должен выполнить проверку *внимания* со штрафом –4, чтобы заметить персонажа под оптической маскировкой, и проверки *атаки* против персонажа также выполняются со штрафом –4. Однако, персонажа под оптической маскировкой можно услышать, почувствовать его по запаху или на ощупь или обнаружить другими невизуальными методами. Заряда батарей устройства оптической маскировки хватает на час непрерывной работы без подзарядки.

Отмычки: набор инструментов для взлома механических или электронных замков. Без них проверки *техники*, связанные со взломом замков и тому подобных механизмов, осуществляются со штрафом –2 за отсутствие необходимых инструментов.

Плащ «хамелеон»: этот плащ выполнен из «умного» материала, способного менять свою окраску, сливаясь с окружающей обстановкой. Он даёт преимущество +2 к проверкам *маскировки*, или +4, если носитель плаща неподвижен. Преимущества, даваемые разными средствами маскировки (например, маскировочным костюмом и оптической маскировкой) не складываются друг с другом.

Постановщик помех: это устройство генерирует радиоэлектронные

помехи, и с его помощью можно блокировать действие устройств наблюдения (они будут выдавать лишь «белый шум») или нарушать работу вражеской радиосвязи, мешая противнику координировать свои действия. Противнику необходимо будет пройти встречную проверку *электроники*, чтобы пробиться через созданные устройством помехи.

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Как правило, для передвижения по поверхности планет исследователи используют планетоходы (см. их описание в главе «Космические корабли»), но также они могут использовать более лёгкие и менее вместительные виды транспорта.

ТРАНСПОРТ	УСК/ПС	ПРОЧНОСТЬ	КиП	КЛАСС	ПРИМЕЧАНИЯ
Велосипед	6/20	5+1	1+1	C	Может переходить на «бег», добавляя d10 к скорости
Квадроцикл	20/40	7+3	1+1	B	Внедорожник
Мини-коптер	12/30	6+2	1	A	Летает, *манёвренность* –1
Скоростной мотоцикл	30/60	6+2	1+1	B	–
Ховербайк	25/50	6+2	1+1	A	Парящий
Шагоход	6	6+2	1	C	Может бежать (*кубик* бега d6). Используется существами, не имеющими ног (такими как русалки).

РОБОТЫ

Нередко исследователи далёких планет используют помощь разнообразных роботов. Ниже перечислены виды роботов, которые могут использовать персонажи игроков. Все эти роботы являются *статистами* и обладают следующими общими особенностями:

- ***Бесстрашный***: роботы не подвержены действию *страха* или *запугиванию*, но достаточно разумны, чтобы должным образом реагировать на опасность.
- ***Механизм***: роботы получают +2 к проверкам на выход *из шока*, не получают дополнительного урона от *прицельных атак* и не подвержены действию ядов или болезней.
- ***Перезарядка***: роботы могут функционировать в течение 7 суток без подзарядки, каждый день спустя 7 дней с момента последней подзарядки они получают *уровень усталости*. Оказавшись *при смерти*, они отключаются до тех пор, пока их аккумуляторы не будут перезаряжены.
- ***Уязвимость*** (электричество): электрическое оружие и *силы* с аспектом *электричество/молния* получают +4 к проверкам *урона* против роботов.

Описанные здесь роботы обладают ограниченным интеллектом: они запрограммированы исполнять приказы своих владельцев, но достаточно разумны, чтобы принимать самостоятельные решения в сложных и неожиданных ситуациях. Для управления ими могут использоваться как радиосвязь, так и голосовые команды, сами же роботы способны «общаться» с помощью ограниченного набора запрограммированных слов и фраз. Некоторые владельцы дают своим роботам имена и обращаются с ними как с живыми существами, утверждая, что у их роботов есть свой индивидуальный «характер».

Робот огневой поддержки

Этот небольшой летающий робот, вооружённый лёгким скорострельным орудием, сам по себе не представляет серьёзной угрозы для врага, но может использоваться для огневой поддержки в бою или отвлечения врага огнём. **Класс доступности**: С.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d6.

Навыки: *внимание* d6, *стрельба* d8.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 3+2.

Особенности:

- ***Броня*** +2.
- ***Мелкий***: размер робота равен –2, и за счёт этого проверки *атаки* против него осуществляются со штрафом –2.
- ***Орудие***: вооружён лёгким орудием, по характеристикам аналогичным автоматическому пистолету (класс D), обычно лазерным, плазменным или электрическим. Тип орудия выбирается при создании робота и в дальнейшем изменению не подлежит.
- ***Полёт***: робот может летать в любом направлении со скоростью, равной его *шагу*.
- ***Размер*** –2.
- ***Тепловизор***: штрафы к проверкам *атаки* за плохое освещение сокращаются для робота вдвое.

Разведывательный робот

Этот маленький летающий робот, снабжённый чувствительными датчиками и маскирующим покрытием, предназначен для разведки. Однако он также снабжён шокером, позволяющим роботу совершать внезапные несмертельные атаки против врагов. **Класс доступности**: С.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d4.

Навыки: *внимание* d8, *драка* d6, *маскировка* d10.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 2+2.

Особенности:

- ***Броня*** +2.
- ***Датчики***: робот оснащён инфракрасными сенсорами, сокращающими вдвое штрафы к проверкам *атаки* за плохое освещение. Также робот автома-

тически записывает всё, что он «видит» и «слышит» и может передавать изображение и звук на персокомпы исследователей.

- ***Мелкий***: *размер* робота равен –2, и за счёт этого проверки *атаки* против него осуществляются со штрафом –2.
- ***Полёт***: робот может летать в любом направлении со скоростью, равной его *шагу*.
- ***Размер*** –2.
- ***Электрошокер***: урон 2d6 в ближнем бою, наносит *несмертельный урон*.

Робот-техник

Этот четырёхногий робот размером с крупную собаку предназначен для переноски небольших грузов и выполнения технических работ, например, в опасных для человека условиях. **Класс доступности**: С.

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d8.

Навыки: *внимание* d6, *драка* d6, *техника* d8.

Шаг: 6; **защита**: 4; **стойкость**: 5+2.

Особенности:

- ***Броня*** +2.
- ***Манипуляторы***: механические руки робота позволяют ему подбирать и использовать различные предметы, также он снабжён встроенным набором инструментов для большинства технических задач. Манипуляторы могу использоваться как *импровизированное оружие* (–1 к *защите* и проверкам *драки*), наносящее *урон сила*+d6.
- ***Размер*** –1.
- ***Тепловизор***: датчики робота позволяют ему видеть в инфракрасном спектре, сокращая вдвое штрафы за плохое освещение.

Механическая лошадь

Этот четырёхногий робот, также часто называемый «роботавром», предназначен для переноски тяжёлых грузов. Он снабжён множеством креплений для контейнеров с грузами, и также на нём могут ехать верхом, как на настоящей лошади, один-два человека (или одно существо размером с орка или минотавра), если они ранены, устали или просто хотят ехать побыстрее. **Класс доступности**: В.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d12, *выносливость* d8.

Навыки: *атлетика* d8, *внимание* d6, *драка* d6.

Шаг: 8 (d8); **защита**: 4; **стойкость**: 8+2.

Особенности:

- ***Броня*** +2.
- ***Быстроногий***: использует d8 вместо d6 во время бега.
- ***Датчики***: для действий в условиях плохой видимости робот снабжён тепловизором, сокра-

щающим вдвое штрафы за плохое освещение. Также робот снабжён навигационной системой, позволяющей ему запоминать дорогу, находить наилучший маршрут и совершать длительные переходы самостоятельно, без людей-операторов.

- ***Манипуляторы***: робот снабжён несколькими манипуляторами, позволяющими ему самостоятельно поднимать тяжёлые грузы и закреплять их на своём корпусе. Эти манипуляторы могут использоваться как *импровизированное оружие* ближнего боя (–1 к *защите* и проверкам *драки*), наносящее *урон сила*+d4.
- ***Размер*** +2.

Рабочий робот

Двухметровый робот с четырьмя руками, снабжёнными встроенным набором инструментов, пригодный для выполнения широкого спектра физических работ — от переноски грузов до заготовки леса или добычи руды. Некоторые вольные капитаны используют универсальных рабочих роботов для добычи на планетах ресурсов с целью продажи их на странствующих мирах, но иногда их используют нецелевым образом — то есть в бою. **Класс доступности**: B.

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d10, *выносливость* d10.

Навыки: *внимание* d6, *драка* d6, *ремесло* (добыча ресурсов) d10, *техника* d8.

Шаг: 5; **защита**: 4; **стойкость**: 8+2.

Особенности:

- ***Броня*** +2.
- ***Манипуляторы***: рабочий робот оборудован широким набором инструментов, с помощью которых может пилить дерево, резать или сваривать металл, дробить камень и так далее, которые дают ему +2 к проверкам *ремесла (добыча ресурсов)*, но менее пригодны для тонкой работы. В бою они могут быть использованы как *импровизированное оружие* (–1 к *защите* и проверкам *драки*), наносящее *урон* 3d6.
- ***Размер*** +1.
- ***Тепловизор***: для ориентирования в темноте (например, в шахтах) робот снабжён тепловыми датчиками, сокращающими вдвое штрафы за плохое освещение.
- ***Четырёхрукий***: имея две пары манипуляторов, в бою робот может выполнить дополнительное *действие*, не связанное с перемещением, без штрафа за несколько *действий*.

Робот-санитар

Этот четырёхногий робот ростом примерно по грудь взрослому человеку разработан для оказания

первой помощи в полевых условиях и для спасательных работ, включая эвакуацию раненых из зон бедствия. **Класс доступности**: B.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d10, *выносливость* d8.

Навыки: *внимание* d6, *драка* d6, *лечение* d8.

Шаг: 8 (d8); **защита**: 4; **стойкость**: 6+2.

Особенности:

- ***Броня*** +2.
- ***Быстроногий***: использует d8 вместо d6 во время бега.
- ***Датчики***: робот-санитар снабжён тепловизором, предназначенным для поиска живых существ и сокращающим для него штрафы за плохое освещение вдвое. Также робот поддерживает радиосвязь с членами экспедиции и может броситься на помощь по сигналу бедствия или отправиться на поиски членов экспедиции, с которыми оборвалась связь.
- ***Манипуляторы***: механические руки робота предназначены для оказания помощи пострадавшим и снабжены встроенным набором медицинских инструментов. Манипуляторы могут использоваться как *импровизированное оружие* (–1 к *защите* и проверкам *драки*), наносящее *урон сила*+d6.
- ***Пацифист***: хотя робот-санитар способен заботиться о своей безопасности (ведь роботам этой модели часто приходится работать в зоне боевых действий), он запрограммирован не причинять вреда живым существам. Робот-санитар действует так, как если бы он обладал *крупным изъяном пацифизм* и использует свои манипуляторы как оружие только в самых крайних случаях — обычно в случае грозящей ему опасности он скорее отступит.

Роботизированная турель

Этот робот, прозванный «пауком», представляет собой автоматическую турель на четырёх ногах, способную менять дислокацию в случае необходимости. Поскольку он не может одновременно вести огонь и перемещаться, обычно он используется для охраны кораблей, биваков и тому подобных мест. Он может быть запрограммировать открывать или не открывать огонь в зависимости от различных условий. **Класс доступности**: B.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d10.

Навыки: *внимание* d10, *запугивание* d6, *маскировка* d6, *стрельба* d10.

Шаг: 5; **защита**: 2; **стойкость**: 7+4.

Особенности:

- ***Броня*** +4.
- ***Звуковой сигнал*:** робот оборудован динамиками, с помощью ко-

торых он может как предупреждать о замеченном противнике, так и приказывать противнику остановиться, или что-то в этом роде. Громкий и резкий «голос» робота способен отпугнуть некотрых противников.

- ***Камуфляж***: робот получает +2 к проверкам *маскировки*, когда не двигается и не стреляет.
- ***Орудие***: вооружён пулемётом (класс B), обычно лазерным, плазменным или электрическим. Тип орудия выбирается при создании робота и в дальнейшем изменению не подлежит.
- ***Стационарный***: из-за необходимости компенсировать отдачу при стрельбе робот не может двигаться и стрелять в один и тот же *раунд*.
- ***Тепловизор***: инфракрасные датчики робота позволяют ему видеть противников в темноте, сокращая вдвое штрафы к проверкам *атаки* за плохое освещение.

Военный робот

Гуманоидный боевой робот, покрытый тяжёлой бронёй и несущий тяжёлое оружие. Является весьма серьёзным подспорьем почти в любом бою, но встречается в частном владении довольно редко. **Класс доступности**: A.

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d10, *выносливость* d10.

Навыки: *внимание* d8, *драка* d8, *запугивание* d8, *стрельба* d10.

Шаг: 8; **защита**: 6; **стойкость**: 8+4.

Особенности:

- ***Броня*** +4.
- ***Вооружение***: военные роботы имеют встроенное дистанционное оружие *класса доступности B* (оружие выбирается при создании робота и в дальнейшем изменению не подлежит) и оснащены керамитовыми лезвиями, наносящими *урон сила*+d8. Также они могут брать в свои манипуляторы любое другое оружие и использовать его.
- ***Размер*** +1.
- ***Тепловизор***: штрафы к проверкам *атаки* за плохое освещение сокращаются для робота вдвое.

Робоплатформа

Этот робот представляет собой грузовую платформу, снабжённую магитехническим антигравитационным двигателем и оборудованную искусственным интеллектом с достаточно простой программой. Робоплатформа, грузоподъёмность которой составляет около 250 кг, предназначена для перевозки тяжёлых грузов, однако исследователи космоса нередко используют её как транспортное средство: садясь на неё «верхом» и командуя ей, куда лететь. **Класс доступности**: A.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d12+2, *выносливость* d10.

Навыки: *внимание* d6, *драка* d6, *маскировка* d6.

Шаг: — ; **защита**: 4; **стойкость**: 8+2.

Особенности:

- ***Броня*** +2.
- ***Манипуляторы***: робот снабжён несколькими манипуляторами, позволяющими ему самостоятельно поднимать грузы и устанавливать их на платформе. Эти манипуляторы могут использоваться как импровизированное оружие ближнего боя (–1 к *защите* и проверкам *драки*), наносящее *урон сила*+d4.
- ***Полёт***: робоплатформа может летать с помощью антигравитационного двигателя. Её *шаг* в воздухе равен 6, и ей нужно 2 *клетки шага*, чтобы набрать одну *клетку* высоты.
- ***Размер*** +1.
- ***Тепловизор***: датчики робота позволяют ему видеть в инфракрасном спектре, сокращая вдвое штрафы за плохое освещение.

КИБЕРНЕТИЧЕСКИЕ ИМПЛАНТЫ

Обычно когда странник получает травму, он может обратиться к магам-целителям, чтобы излечить полученное увечье. Однако иногда увечье оказывается неизлечимым, или житель странствующих миров недостаточно богат, чтобы позволить себе магическое лечение, — в этих случаях некоторые странники устанавливают себе кибернетические импланты. Есть, конечно, и люди, решающие установить себе имплант вместо здорового органа, но большинство людей с имплантами, живущих на странствующих мирах, получили их в результате перенесённой когда-то травмы. Правила, описывающие кибернетические импланты, перечислены далее.

Класс доступности: все импланты, перечисленные далее, являются предметами класса С. Более совершенные имплантны — это уже магимпланты, описанные в главе «Магия».

Орган: каждый имплант устанавливается на место какого-либо органа — есть несколько вариантов имплантов для каждого органа, но персонаж никогда не может иметь более одного. Например, выбрав кровяные фильтры для искусственного сердца, он уже не сможет выбрать автодефибриллятор. В случае с парными органами персонаж может иметь

два разных импланта: например, тепловизор для одного глаза и телескопическое зрение для другого — но для каждого из пары он опять-таки может иметь лишь один из доступных вариантов. При установке в случае получения *увечья* импланты излечивают его: например, если персонаж получил *увечье травма головы*, и его *смекалка* снизилась, то после установки мозгового импланта она возвращается к прежнему значению.

Сбой: когда обладатель импланта оказывается в области поражения электромагнитной гранаты, подвергается действию *силы импульс*, или его противник выбрасывает *подъём* на проверке *атаки*, атакуя персонажа электрическим оружием или *силой* с аспектом *молния*, его импланты выходят из строя — персонаж не может использовать преимущества, предоставляемые ему имплантами, и получает дополнительные негативные последствия, указанные в описании импланта. Чтобы нормализовать работу импланта, нужна успешная проверка *лечения* или *техники* либо использование сил *исцеление* или *починка*.

ГЛАЗНОЙ ИМПЛАНТ

Как легко можно догадаться, этот имплант устанавливается вместо утерянного глаза. Доступны следующие варианты глазных имплантов:

- ***Встроенное оружие:*** в глаз встроено миниатюрное оружие, по характеристикам аналогичное карманному пистолету (класс D), звуковое, лазерное, плазменное или электрическое. Персонаж может «стрелять» из своего глаза, даже когда его руки заняты другим оружием или предметом.
- ***Компьютеризированный глаз:*** в глаз персонажа встроен миниатюрный компьютер и средство радиосвязи, позволяющие персонажу фотографировать или записывать то, что он видит своим глазным имплантом, передавать изображение со своего импланта своим товарищам по беспроводной связи и делать много других вещей — компьютеризированный глаз даёт возможность устанавливать на него широкий набор приложений.
- ***Ночной глаз:*** глазной имплант работает как прибор ночного видения, нейтрализуя штрафы к проверкам *атаки* в *темноте* и *сумраке*.
- ***Телескопический глаз:*** персонаж получает +2 к проверкам *внимания*, когда пытается разглядеть или заметить удалённые объёты (или очень маленькие предметы — телескопический глаз может работать и как микроскоп). Его

глазной имплант также работает как оптический прицел, сокращая на 2 штрафы к проверкам *атаки* на *средней* и *дальней* дистанциях,— разумеется, преимущества от уже имеющегося на оружии оптического прицела не складываются.

- ***Тепловизор:*** глазной имплант позволяет персонажу видеть в инфракрасном спектре, сокращая вдвое штрафы к проверкам *атаки* за плохое освещение.

Сбой: персонаж слепнет на один глаз аналогично *изъяну одноглазый*, получая штраф –2 к проверкам *параметров*, требующих глазомера. Если же оба глаза персонажа были заменены на импланты, при сбое он полностью слепнет, аналогично *изъяну слепота*, и получает штраф –6 к проверкам *параметров*, требующим зрения.

ИСКУССТВЕННЫЕ ЛЁГКИЕ

Этот имплант устанавливается вместо получивших травму лёгких, что соответствует увечью *помят* (снижающему *выносливость*). Доступны следующие вариант искусственных лёгких:

- ***Аквалёгкие:*** имплант позволяет персонажу дышать под водой, и персонаж не может захлебнуться или утонуть.
- ***Газовые фильтры:*** имплант полностью защищает персонажа от вдыхаемых ядовитых газов и болезней, распространяющихся через дыхательные пути.
- ***Расширенные лёгкие:*** имплант позволяет персонажу задерживать дыхание на срок до 15 минут. Персонаж может задерживать дыхание даже в вакууме, что обычно невозможно (при попытке задержать дыхание в вакууме давление воздуха приводит к травме лёгких).

Сбой: персонаж получает *уровень усталости* и должен выполнить проверку *выносливости* — при провале он оказывается в *шоке*, а при *осложнении* (1) начинает задыхаться и оказывается *при смерти*.

МОЗГОВОЙ ИМПЛАНТ

Этот имплант устанавливается при травме головы (*увечье*, снижающее *смекалку*), и существуют следующие варианты мозговых имплантов:

- ***Импланированный компьютер:*** в череп персонажа имплантирован миниатюрный компьютер, обладающий характеристиками стандартного персокомпа и снабжённый средством связи, аналогичным стандартному комсету. С помощью импланти-

рованного компьютера персонаж может поддерживать радиосвязь со своими товарищами, причём в большинстве случаев абсолютно незаметно для стороннего наблюдателя: информация, которой персонаж обменивается со своими товарищами, транслируется непосредственно в его мозг и из его мозга.

- ***Мозговой чип:*** в мозг персонажа имплантирован накопитель информации, содержащий сведения из некоторой области знаний. Персонаж получает навык *знание* (на выбор игрока), равный d6. Он может повышать значение этого навыка при развитии персонажа, но теряет возможность использовать его в случае *сбоя*.
- ***Рунная защита:*** в череп персонажа имплантирована магическая защита от сверхъестественных *сил*, действующихся

на разум, таких как *кукла*, *чтение мыслей* или *смятение*. Она даёт +2 к проверкам *параметров* при сопротивлении действию этих *сил*, но не защищает от *сил*, действующих на тело, а не на разум, и не даёт дополнительного преимущества персонажам, обладающим чертой *защита от сверхъестественного*.

Сбой: персонаж получает –2 к проверкам *смекалки* и всех *навыков*, связанных с ней.

МЫШЕЧНЫЕ ИМПЛАНТЫ

Эти импланты устанавливаются при травмах мышечной системы (увечье *избит*, снижающее *силу*). Доступны следующие варианты мышечных имплантов:

- ***Имплант атлета:*** персонаж получает +2 к проверкам *атлетики*, связанным с плаванием или лазаньем (но не метанием).
- ***Имплант метателя:*** при использовании метательного оружия даёт +1 к проверкам *урона* (если используется оружие вроде ножей, а не гранат), +1 к *ближней дистанции*, +2 к *средней дистанции* и +4 к *дальней дистанции* — таким образом, например, *дистанция* броска гранаты становится равна 6/12/24.
- ***Имплант носильщика:*** *сила* персонажа считается выше на *ступень* при определении носимого им веса и определении оружия, которое он может использовать (то есть, имея *силу* d6, персонаж может использовать оружие, имеющее МС d8).
- ***Имплант силача:*** персонаж получает +2 к проверкам *силы*, когда пытается поднять тяжёлый предмет, сломать предмет или выполнить другое действие, требующее грубой физической силы (но не при проверках *урона* в ближнем бою).

Сбой: *сила* персонажа понижается на *ступень*, что может помешать ему использовать оружие, требующее высокого значения *силы*, или носить тяжёлое снаряжение.

ПРОТЕЗ НОГИ

Этот имплант, как можно догадаться, устанавливается вместо ампутированной ноги. Он даёт персонажу +1 к *шагу* и +2 к проверкам *силы* при определении дистанции прыжка. Если обе ноги персонажа заменены имплантами, он получает +2 к *шагу*, его дистанция прыжка удваивается, а при успешной

проверке *силы* она увеличивается на d6 *клеток*. Также персонаж может выбрать одну из следующих дополнительных особенностей имплантов:

- ***Потайной контейнер:*** внутри протеза есть скрытая полость, в которой можно спрятать один или несколько предметов общей массой до 2 кг. Требуется проверка *внимания* со штрафом –4, чтобы заметить потайной контейнер.
- ***Тяжёлая нога:*** персонаж может нанести *яростный удар* ногой, получив +4 к проверке *урона* (вместо обычного преимущества +2).
- ***Хватательная нога:*** персонаж может подбирать ногой предметы и получает +1 к проверкам *атлетики*, связанным с лазаньем, за счёт наличия дополнительной хватательной конечности. Если обе ноги персонажа заменены на протезы с этой особенностью, он получает +2 к проверкам *атлетики*, связанным с лазаньем, и может ходить в невесомости по металлическим поверхностям, как в магнитных ботинках.

Сбой: персонаж теряет возможность использовать искусственную ногу и получает изъян *одноногий* — его *шаг* уменьшается на 2, *кубик бега* уменьшается на *ступень*, и он получает –2 к проверкам *параметров*, связанным с движением. Если же обе ноги персонажа были заменены имплантами, в случае сбоя он *распластывается/падает навзничь* и может передвигаться только *ползком*.

ПРОТЕЗ РУКИ

Как можно догадаться, этот имплант устанавливается вместо ампутированной руки. Безоружные атаки персонажа получают +2 к проверкам *урона*, и на него не распространяется правило *безоружного противника* — он может парировать удары своей металлической конечностью (даже если искусственная рука — левая). В дополнение персонаж может выбрать одну из следующих особенностей:

- ***Встроенное оружие:*** в руку персонажа встроено холодное или стрелковое оружие класса D. Требуется проверка *внимания* со штрафом –2, чтобы заметить встроенное оружие, или –4, если оно обладает особенностью *скрытого ношения*.
- ***Кибер-рука:*** в руку персонажа встроен компьютер, по своим характеристикам аналогичный персокомпу и позволяющий персонажу подключиться к другому компьютеру или роботу, просто коснувшись его рукой

и выполнив проверку *электроники*.

- ***Многофункциональный инструмент:*** в руку персонажа встроен набор многофункциональных инструментов, снимающий штраф к проверкам *навыков*, таких как *лечение* или *техника*, за отсутствие необходимых инструментов.
- ***Потайной контейнер:*** внутри протеза есть скрытая полость, в которой можно спрятать один или несколько предметов общей массой не более килограмма. Требуется проверка *внимания* со штрафом –4, чтобы заметить потайной контейнер.

Обратите внимание, что если искусственная рука — левая (или правая, если персонаж левша), то на действия, совершаемые ею, налагается штраф за использование непривычной руки.

Сбой: персонаж теряет возможность использовать протезированную руку и получает изъян *однорукий* — на проверки *параметров*, требующие использования обеих рук, налагается штраф –4. Если обе руки персонажа были заменены на импланты, то при сбое он лишается возможности использовать обе руки, и в его распоряжении остаются разве что зубы — на проверки *параметров*, требующие использования рук, налагается штраф –6.

ИСКУССТВЕННОЕ СЕРДЦЕ

Этот имплант устанавливается вместо получившего ранение сердца (увечье *покалечен*, дающее персонажу изъян *болезненность*). Доступны следующие варианты сердечных имплантов:

- ***Автодефибриллятор:*** когда персонаж оказывается *при смерти*, имплант автоматически стабилизирует его состояние, не давая персонажу *истечь кровью*.
- ***Кровяные фильтры:*** имплант очищает кровь персонажа от вредных веществ, давая +4 к проверкам *выносливости* при сопротивлении ядам и возбудителям болезней, действующим через кровь.
- ***Улучшенное сердце:*** имплант эффективнее насыщает кровь персонажа питательными веществами, давая ему +2 к проверкам *выносливости*, связанным с сопротивлением усталости (голоду, недосыпу и т.д.).

Сбой: персонаж оказывается в *шоке* и должен выполнить проверку *выносливости* — при провале он получает *уровень усталости*, а при *осложнении* (1) оказывается

при смерти из-за остановки искусственного сердца.

СКЕЛЕТНЫЙ ИМПЛАНТ

Этот имплант устанавливается при травме позвоночника (увечье *сломлен*, понижающее *ловкость*), однако требует значительных усилений всего опорно-двигательного аппарата. Доступны следующие варианты скелетных имплантов:

- ***Укреплённые кости:*** более прочные, усиленные металлом кости дают персонажу +2 к *броне* против холодного и метательного оружия, включая рукопашные атаки и естественное оружие существ, но не против стрелкового оружия и магических атак, а также не против *бронебойного оружия*.
- ***Усиление ОДА:*** благодаря усилению опорно-двигательного аппарата *сила* персонажа считается выше на *ступень* при определении носимого им веса и определении оружия, которое он может использовать (то есть, имея *силу* d6, персонаж может использовать оружие, имеющее МС d8). Если персонаж имеет также имплант носильщика (см. мышечные импланты), то даваемые ими преимущества складываются.

Сбой: координация движений персонажа нарушается — он получает –2 к проверкам *ловкости* и связанных с ней *навыков* и –2 к *защите*. Однако персонаж не теряет при сбое преимуществ, даваемых скелетными имплантами, в отличие от других имплантов.

УШНЫЕ ИМПЛАНТЫ

Эти импланты устанавливаются при травмах ушей, приводящих к потере слуха. Доступны следующие варианты ушных имплантов:

- ***Имплантированный радиопередатчик:*** в ухо персонажа имплантирован радиопередатчик, по функциям аналогичный микрокому.
- ***Имплантированный транслятор:*** имплант аналогичен по функциям обычному транслятору — он переводит для него слышимую ему речь на известных странствующим мирам языках, переводит его собственную речь на язык собеседника (голос при этом, правда, звучит немного неестественно) и с помощью микрокамеры может переводить и тексты, «читая их вслух» персонажу.
- ***Сонар:*** импланты позволяют персонажу «видеть» с помощью эхолокации предметы в радиусе

10 *клеток* вокруг себя, позволяя ему ориентироваться в условиях даже нулевой видимости. Сонар недостаточно точен, чтобы снижать штрафы к проверкам *атаки* за плохое освещение, но даёт «обзор» в 360° и преимущество +2 к проверкам *внимания* при попытках заметить врага, подкрадывающегося на расстояние до 10 *клеток*. Этот имплант требует замены обоих ушей, но считается одним, а не двумя имплантами.

- ***Улучшенный слух***: имплант даёт +2 к проверкам *внимания*, связанным со слухом, если народ, к которому принадлежит персонаж, не имел этой особенности изначально. Имплант требует замены обоих ушей, но считается одним, а не двумя имплантами.

Сбой: если только одно ухо персонажа было заменено имплантом, он глохнет на одно ухо и получает –2 к проверкам *внимания*, связанным со слухом. Если оба уха персонажа были заменены имплантами, при сбое он полностью глохнет и автоматически проваливает все проверки *внимания*, связанные со слухом.

ИМПЛАНТЫ ДЛЯ НЕГУМАНОИДОВ

Вдумчивый читатель, вероятно, уже задался вопросом: что должно измениться в имплантах для существ с негуманоидным строением тела? Или, если поставить вопрос шире: как должны действовать на таких существ и увечья — насколько теряет в скорости арах, охромев на одну из своих четырёх ног? Автор предлагает считать, что для существ, имеющих более одной пары глаз, рук или ног, увечье означает потерю не одной, а нескольких частей тела: например, для араха изъян *одноглазый* будет означать, что он ослеп не на один, а на несколько глаз, а изъян *одноногий* будет означать, что он потерял не одну, а две ноги. Для существ с двумя парами рук потеря одной руки будет означать невозможность использовать преимущества, даваемые «многорукостью». Аналогично предлагается считать и в отношении имплантов: для существа с негуманоидным строением тела имплант может заменять не одну ногу, а две, или не один глаз, а несколько.

Что же касается кибернетических имплантов для существ с нестандартной физиологией, то некрои могут иметь киберимпланты, как и живые существа, крислоны из-за особенностей своей природы не могут иметь кибернетических имплантов, но могут иметь магитехнические, то же самое верно и в отношении аморфов, а андроиды вместо кибернетических имплантов обычно устанавливают себе встроенное снаряжение.

КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ

Важным элементом в игре по ***«Странствующим мирам»*** являются космические корабли — у каждого вольного капитана должен быть свой корабль, который служит его команде средством передвижения по космосу, домом во время космических путешествий, убежищем от внешних опасностей и, наконец, символом свободы вольных капитанов. В этой главе собраны правила, описывающие создание космических кораблей и управление ими.

Вольные капитаны путешествуют по космосу на небольших кораблях — до 25–30 метров в длину, экипаж которых составляет от двух до десяти человек (обычно 3–6 человек). У персонажей игроков нет подчинённых им NPC (кроме редких случаев вроде персонажей ранга *легенда*, обладающих чертами *помощник* или *верные спутники*), и протагонисты составляют весь экипаж своего корабля.

СОЗДАНИЕ КОРАБЛЯ

При создании космического корабля, который станет транспортом и мобильной базой в дальнейших приключениях персонажей, необходимо пройти несколько шагов.

1. **Дайте кораблю имя.** У каждого космического корабля должно быть своё имя — придумайте его вашему кораблю.
2. **Ответьте на вопрос: как вам достался корабль?** Космические корабли стоят дорого, и хотя вольных капитанов на странствующих мирах сотни и тысячи, каждому из них пришлось потрудиться, чтобы раздобыть себе корабль. Есть несколько вариантов того, как персонажи могли раздобыть свой корабль.

- ***Куплен:*** если один из персонажей имеет черту *аристократ* или *богатство*, он может быть достаточно состоятелен, чтобы купить себе космический корабль, став его полноправным владельцем.
- ***Куплен в кредит:*** довольно часто вольные капитаны покупают корабли в кредит и долго потом расплачиваются по этому кредиту. Персонажи должны каждый месяц в течение двух лет выплачивать сумму, равную 1000 кр (на всех членов команды, не на каждого), — если они просрочат плату, продавец может попытаться изъять у них корабль.
- **Получен от работодателей:** если персонажи принадлежат к некой

организации, будь то флот одного из странствующих миров, преступная группа или что-то в этом роде, они могут получить корабль от своего «начальства». Разумеется, их начальники будут ожидать, что персонажи будут подчиняться их приказам, выполнять их задания, и деятельность персонажей будет идти на пользу организации, — если же персонажи выйдут из повиновения, их работодатели постараются наказать их соответствующим образом.

- ***Списан:*** часто вольные капитаны покупают списанные корабли, уже много лет пробывшие в употреблении и проданные из-за каких-то технических дефектов. Каждый из таких кораблей имеет один из *изъянов*, перечисленных далее.
- ***Украден/угнан:*** персонажи могут просто украсть корабль у предыдущего владельца. Разумеется, это рискованное предприятие, которое может обернуться для персонажей серьёзными неприятностями: персонажи могут нажить себе врага в лице бывшего хозяина корабля, их могут объявить в розыск, или они, как минимум, должны будут скрывать факт кражи или угона корабля.

3. **Выберите оснащение.** Поскольку космический корабль — один на всю команду, игрокам следует вместе заниматься выбором его оснащения. Игрокам даётся 250 *пунктов оснащения*, на которые они могут покупать элементы оснащения для корабля. Если персонажи начинают игру с *рангом* выше *новичка*, то за каждый следующий *ранг* они получают 100 дополнительных *пунктов оснащения* (350 на *ранге закалённый*, 450 на *ранге ветеран*, 550 на *ранге герой* и 650 на *ранге легенда*). Описанию доступного оснащения посвящена эта глава.
4. **Нарисуйте план корабля.** После того, как вы выбрали оснащение, вам следует взять лист бумаги и нарисовать на нём план вашего корабля, не забыв отметить такие вещи как каюты экипажа, мостик, камбуз и прочее, а также дополнительные отсеки, выбранные при оснащении корабля. План может потребоваться вам в том случае, если вы будете вынуждены сражаться с инопланетными формами жизни или астральными существами, проникшими на корабль, усмирять взбунтовавшихся пассажиров или членов экипажа и так далее, — лучше сделайте это заранее!

Когда всё это сделано, корабль получил имя, оснащение выбрано, и план корабля составлен, вы готовы к приключениям!

ВЫИГРАЙ СВОЙ КОРАБЛЬ

Существует ещё один способ получить в своё распоряжение собственный корабль: на странствующих мирах уже много лет ведётся реалити-шоу, участники которого — подающие надежды юноши и девушки с разных кораблей-миров — должны в течение шоу овладеть необходимыми для управления космическим кораблём навыками и сформировать свою команду будущих исследователей космоса. Те, кому удалось дойти до финала, получают в качестве приза свой космический корабль, а капитан команды получает патент вольного капитана. Также подразумевается, что в процессе шоу будущие члены команды должны сдружиться, составив тесный и дружный экипаж, а не вписавшиеся в коллектив должны покинуть игру... но это не всегда работает как задумано. Разумеется, экипажей вольных капитанов, получивших свой корабль таким образом, единицы на всех странствующих мирах. Быть героем реалити-шоу — это и преимущество, и недостаток: за твоими похождениями следили тысячи зрителей, но они также следили и за твоими ошибками, у тебя могут быть преданные фанаты, но также у тебя могут быть и ненавистники, а иногда армия фанатов — это не только слава, но и головная боль.

Изъяны кораблей

Космические корабли, купленные после списания, могут обладать одним из следующих изъянов:

Медлительный: корабль медленно берёт разгон, и его ускорение уменьшается на 10, но *энергопотребление* считается таким, как если бы *ускорение* было на 10 больше.

Неисправность сенсоров: сенсоры и антенна связи корабля периодически сбоят, давая –1 к проверкам *электроники*.

Неуклюжий: *манёвренность* корабля снижается на 2, что представляет собой помеху при погонях.

Разболтанный руль: корабль плохо слушается руля и получает –1 к проверкам *вождения*.

Слабый двигатель: *предельная скорость* корабля уменьшается на 50.

Трясучка: корабль вибрирует во время полёта, что сбивает прицел стрелкам, и корабль всегда считается *ненадёжной опорой*.

Хрупкий: корабль хуже переносит повреждения, и его *прочность* уменьшается на 1.

Чадящий: из-за неисправностей двигателя корабль оставляет за собой шлейф из отработанных газов и «светится» на тепловых сенсорах, что даёт ему –2 к проверкам *маскировки*.

Стандартное оснащение

Следующие элементы оснащения по умолчанию присутствуют на каждом корабле, и их не нужно покупать за *пункты оснащения*.

Корпус: космические корабли вольных капитанов имеют *размер* +8 (и считаются *огромными* — существа меньшего *размера* получают +4 к проверкам *атаки* против них), *прочность* 15+2 и *тяжёлую броню*. Против *тяжёлой брони бронебойность* оружия, не обладающего особенностью *смертельное*, считается вдвое меньшей.

Реактор: энергетическая установка корабля, обеспечивающая работу энергоёмких систем и вырабатывающая 10 *пунктов энергии*. Одновременно реактор может поддерживать работу стольких систем, суммарное *энергопотребление* скольких не превышает количества *пунктов энергии*, вырабатываемых реактором.

Двигатели: дают *ускорение* 10 при *энергопотреблении* 1, или 30 при *энергопотреблении* 2. *Предельная скорость* корабля равна 150, а *манёвренность* равна 2. ***Энергопотребление***: 1–2.

Антигравитационные двигатели: магитехнические генераторы антигравитации, позволяющие космическому кораблю преодоле-

вать гравитационные колодцы планет. Не требуют активации, когда корабль просто совершает полёты над планетой, но потребляют энергию, когда корабль пытается взлететь с планеты на орбиту. ***Энергопотребление***: 2.

Астральные двигатели: магитехнические двигатели, позволяющие космическому кораблю перемещаться в астрале быстрее скорости света. Для того, чтобы совершить переход в астрал, корабль должен разгоняться в течение 5 *раундов* (подробнее об астральных переходах см. далее в этой главе), во время которых энергия должна быть направлена на астральные двигатели. ***Энергопотребление***: 2.

Трюм: вмещает 5 условных *единиц груза* (подробнее о грузоперевозках см. главу «Награды и расходы»).

Гравитационные генераторы: магитехнические устройства, которые поддерживают искусственную гравитацию на борту корабля и, если корабль находится на планете, гравитация которой отличается от средней, приводит гравитацию внутри корабля к среднему значению.

Системы жизнеобеспечения: отвечают за регенерацию кислорода, очистку воды и утилизацию отходов жизнедеятельности экипажа.

Радиопередатчик: хотя он не позволяет передавать сигналы на межзвёздные расстояния (для этого нужен А-волновой передатчик), он позволяет устанавливать связь со встреченными в космосе космическими кораблями или аборигенами планет, если тем уже известно радио.

Сенсоры: предназначены для обнаружения других космических кораблей, космических объектов или монстров, а также первичного исследования встреченных планет — с помощью сенсоров можно узнать состав атмосферы планеты, силу её гравитации и тому подобную информацию.

А-волновой передатчик: магитехническое устройство связи, генерирующее волны, распространяющиеся в астрале и улавливаемые другими кораблями, оборудованными АВП, или кораблями-мирами в радиусе нескольких световых лет. АВП используется, когда необходимо подать экстренный сигнал, но он действует неизбирательно — например, сигнал могут получить не только те, кому он предназначался, но и космические пираты или разведчики Империи.

Каюты экипажа: здесь члены экипажа отдыхают и спят. На разных кораблях каюты могут выглядеть по-разному: где-то у каждого члена экипажа есть собственная каюта, где-то вся команда спит в общей казарме, на многих кораблях члены экипажа живут по двое в одной каюте.

Камбуз: здесь готовится пища для членов экипажа, и здесь команда корабля завтракает, обедает и ужинает. На некоторых кораблях камбуз бывает оснащён роботом-поваром, на некоторых — кто-то из членов команды оттачивает своё кулинарное искусство на своих товарищах.

Кают-компания: на большинстве космических кораблей есть место, где команда отдыхает после вахты, проводит досуг и обсуждает планы своих разведывательных походов. На каждом корабле кают-компания обустроена по-разному, в зависимости от предпочитаемых экипажем видов досуга.

Кресла безопасности: кресла на мостике и в каютах экипажа оборудованы для смягчения урона при столкновении корабля с другими объектами. При столкновении сидящие в креслах члены экипажа получают вдвое меньший *урон*. Разумеется, кресла защищают только сидящих в них.

Спасательные капсулы: в случае, если кораблю угрожает неотвратимая гибель, экипаж может воспользоваться спасательными капсулами, чтобы покинуть гибнущий корабль. Отсоединившись от корабля, капсулы автоматически направляются к ближайшей планете и приземляются на неё — запас воздуха в капсулах, к сожалению, недостаточен, чтобы поддерживать жизнь в пассажирах, дрейфуя в космосе в течение многих дней. Капсула также, приземлившись на ближайшей планете, не даёт своим пассажирам, лишившимся корабля, способа выбраться с планеты: в лучшем случае, потерпевших крушение через несколько месяцев или даже лет могут найти другие странники, в не самом худшем — они останутся на чужой планете навсегда, в самом худшем — их рано или поздно найдут экспедиционные силы Империи Дракона — но многие считают, что это лучше, чем остаться на терпящем крушение корабле. Согласно требованиям техники безопасности (на которых, впрочем, иногда экономят), в каждой спасательной капсуле должны находиться набор для выживания, сигнальная ракетница, запас походных рационов не менее чем на 5 дней, космический скафандр и запасной кислородный баллон для него.

ДВИГАТЕЛИ

Маневровые двигатели: повышают *манёвренность* корабля до 3, давая ему преимущество при преследовании менее манёвренных кораблей. ***Цена***: 20.

Маршевые двигатели: увеличивают *предельную скорость* корабля до 200. ***Цена***: 20.

Маршевые двигатели+: увеличивают *предельную скорость* корабля до 250, требуют наличия маршевых двигателей. ***Цена***: 20.

Ускорители: при *энергопотреблении* 3 увеличивают *ускорение* корабля до 40. ***Цена***: 30, ***энергопотребление***: 3.

Ускорители+: при *энергопотреблении* 4 увеличивают *ускорение* корабля до 50, требуют наличия ускорителей. ***Цена***: 30, ***энергопотребление***: 4.

ЗАЩИТНЫЕ СРЕДСТВА

Противоракетная защита: даёт +4 к проверкам *вождения*, связанным с попытками уклониться от вражеских ракет (нивелирует обычный *штраф* –4 к соответствующим проверкам *вождения*). ***Цена***: 20.

Рунный защитный контур: магические руны, нанесённые на корпус корабля, предназначены для защиты от астральных существ во время межзвёздных путешествий: существа астрала и бесплотные существа (включая магов под действием силы *бесплотность*) не могут проходить сквозь его стены (хотя если люк корабля открыт, они могут войти через него). Также рунный контур даёт кораблю +2 к *броне* против магических атак и –2 к проверкам *сверхъестественных навыков* при использовании вредоносных *сил* против корабля или использовании *сил*, направленных извне внутрь корабля (например, при попытках телепортироваться внутрь корабля). ***Цена***: 40.

Силовые щиты: магитехнические генераторы силового поля, отклоняющего вражеские выстрелы и дающего –2 к вражеским проверкам *атаки* и –2 к урону от ракет и *атак по площади*. При *энергопотреблении* 2 прикрывают корабль только с одной из сторон, давая защиту шириной в 180°, при *энергопотреблении* 4 защищают корабль со всех сторон. ***Цена***: 40, ***энергопотребление***: 2–4.

Силовые щиты+: при *энергопотреблении* 4 дают –4 к вражеским проверкам *атаки* и –4 к урону от ракет и *атак по площади*, но только с одной стороны (ширина защищаемого сектора — 180°). Требуют наличия обычных силовых щитов. ***Цена***: 40, ***энергопотребление***: 4.

Системы контроля повреждений: если на корабле установлено это оборудование, бортинженер может своим *действием* выполнить проверку *техники*, при успехе нейтрализовав штрафы к *вождению* за полученные кораблём *повреждения*. Штрафы снова вступят в силу, когда корабль получит новое *повреждение*. ***Цена***: 20.

Структурные усиления: благодаря укреплённому корпусу и пере-

боркам корабль получает +1 к *прочности*. ***Цена***: 40.

Структурные усиления+: дают кораблю +1 к *прочности* (+2 вместе с обычными структурными усилениями). ***Цена***: 40.

Укреплённая броня: более мощное бронирование даёт кораблю +2 к *броне*. ***Цена***: 40.

Укреплённая броня+: даёт кораблю +2 к *броне* (+4 вместе с обычной укреплённой бронёй). ***Цена***: 40.

МАСКИРОВОЧНЫЕ СИСТЕМЫ

Голомаскировка: эта маскировочная система позволяет космическому кораблю «притвориться» другим объектом схожего размера — например, астероидом, космическим кораблём другого типа или холмом (иногда вольные капитаны, приземлившись на планету, оставляют свой корабль замаскированным под элемент ландшафта). Чтобы распознать обман, необходима успешная проверка *электроники* (при наблюдении по приборам — голомаскировка обманывает и электронные сенсоры) или *внимания* (при визуальном наблюдении) со штрафом –4. Разумеется, если объект, под который замаскирован корабль, сделает что-то нехарактерное для него: астероид изменит траекторию, а холм взлетит — обман будет распознан. ***Цена***: 40, ***энергопотребление***: 2.

Постановщик помех: если на корабле установлено это оборудование, то навигатор своим *действием*, выполнив проверку *электроники*, может заполнить эфир помехами, наложив штраф –2 на все проверки *электроники*, связанные с использованием средств связи и сенсоров, для вражеских кораблей в области *большого шаблона* (при *подъёме* на проверке *электроники* штраф становится равен –4). Также помехи мешают вражеским кораблям использовать радиосвязь и координировать свои действия: чтобы воспользоваться радиосвязью, экипажи кораблей в области помех должны выполнить встречную проверку *электроники* против *электроники* навигатора, создававшего помехи. ***Цена***: 20, ***энергопотребление***: 1.

Подавитель А-волн: устройство, аналогичное постановщику электронных помех, но предназначенное для заглушения связи через астрал (с помощью А-волновых передатчиков или через Астранет). Для заглушения астральной связи навигатор должен своим *действием* выполнить встречную проверку *электроники* против *электроники* кораблей, чей сигнал он пытается заглушить. ***Цена***: 20, ***энергопотребление***: 1.

Стелс-генератор: магитехническое устройство, делающее корабль невидимым как для невооружённого глаза, так и для электронных сенсоров. Проверки *электроники* и *внимания*, связанные с обнаружением замаскированного корабля, получают штраф –4. Если корабль выдаст себя выстрелом, радиосигналом или чем-то подобным, противник может выполнить проверку *электроники* или *внимания* со штрафом –2, чтобы точно определить его местоположение, — если оно известно лишь приблизительно, проверки *атаки* против него получают штраф –4. ***Цена***: 60, ***энергопотребление***: 3.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОТСЕКИ

Изолятор: отсек, предназначенный для содержания как взятых в плен врагов, так и захваченных образцов инопланетной фауны (а иногда и в качестве карцера для провинившихся членов экипажа, но разумные существа часто считают оскорбительным, когда их помещают в те же камеры, что и животных). В качестве средства сдерживания пленных может использовать металлические решётки, иногда электрифицированные, силовые поля или что-то ещё. Вмещает до двух существ, имеющих *размер* +0 или +1, до четырёх существ, имеющих *размер* –1 или меньше, или одно существо, имеющее *размер* +2 или +3. ***Цена***: 15.

Клетка: может использоваться как расширенный изолятор, но её основное предназначение — перевозка крупных инопланетных животных. Клетка может вместить одно существо, имеющее *размер* +6, до двух существ, имеющих *размер* +4 или +5, до четырёх существ, имеющих *размер* +2 или +3, до восьми существ, имеющих *размер* +1 или +0, и до 16 существ, имеющих *размер* –1 или меньше. ***Цена***: 30.

Мастерская: содержит всё необходимое для ремонта имеющихся у команды роботов или нуждающегося в починке снаряжения (но не корабельного оснащения), а если на корабле есть планетоход (см. далее в этой главе), то включает в себя гараж, оборудованный для ремонта наземного транспорта. Даёт +2 к проверкам *техники*, связанным с ремонтом перечисленных видов оборудования. ***Цена***: 20.

Медицинский отсек: хотя на большинстве кораблей есть специальные отсеки для больных и раненых членов экипажа, этот отсек оборудован по последнему слову медицинской науки и даёт +2 к проверкам *естественного выздоровления* находящимся в нём пациентам. Вмещает до двух существ,

имеющих *размер* +0 или +1, до четырёх существ, имеющих *размер* –1 или меньше, или одно существо, имеющее *размер* +2. ***Цена***: 20.

Научная лаборатория: отсек, оборудованный для проведения научных экспериментов и изучения найденных на планетах образцов минералов, артефактов, живых существ и так далее. Лаборатория даёт +2 к проверкам одного вида научного *знания* (такого как физика, химия или биология), связанным с проведением научных экспериментов или изучением полученных образцов. Корабль может вмещать в себя несколько лабораторий, относящихся к различным научным *знаниям,* — в этом случае каждая лаборатория покупается отдельно. ***Цена***: 15.

Пассажирский отсек: позволяет кораблю перевозить до 5 пассажиров (туристов, наёмников, дипломатов и так далее), не считая членов экипажа (без особенной роскоши). ***Цена***: 15.

Пассажирский отсек+: позволяет кораблю перевозить ещё 5 пассажиров, не считая членов экипажа (итого 10 вместе с обычным пассажирским отсеком). ***Цена***: 15.

Потайной отсек: корабль имеет тайник, обычно предназначенный для провоза контрабанды или чего-нибудь подобного, — только тщательный осмотр корабля с использованием чувствительных сенсоров способен обнаружить наличие потайного отсека. В нём можно спрятать одну *единицу груза* или до двух существ, имеющих *размер* от +0 до +1, до четырёх существ, имеющих *размер* –1 или меньше, или одно существо, имеющее *размер* +2. Впрочем, потайной отсек лишён каких бы то ни было удобств, и долго находиться в нём даже менее приятно, чем в тюремном отсеке. ***Цена***: 15.

Расширенный трюм: увеличивает вместимость трюма до 10 *единиц груза*. ***Цена***: 20.

Расширенный трюм+: увеличивает вместимость трюма до 15 *единиц груза*, требует наличия расширенного трюма. ***Цена***: 20.

Стазис-камера: имеет то же назначение, что и изолятор, но оборудована магитехническим генератором стазис-поля, внутри которого захваченные существа «заморожены» во времени и не могут предпринимать попыток сбежать. Иногда экипажи кораблей используют стазис-камеры нецелевым образом: например, помещают в них смертельно раненых членов команды или хранят в них скоропортящиеся грузы (например, предохраняют от разложения тела инопланетных существ). ***Цена***: 25.

Стазис-трюм: расширенная версия стазис-камеры, имеющая вместимость, аналогичную клетке (мо-

жет вмещать существ, имеющих *размер* до +6). Также в стазис-трюм можно поместить до двух *единиц груза*, которые будут «заморожены» во времени и не подвержены порче, пока они находятся внутри трюма. ***Цена***: 50.

СЕНСОРЫ И СРЕДСТВА СВЯЗИ

Антенна радиоперехвата: используя данное оборудование, навигатор корабля может с помощью успешной проверки *электроники* перехватывать и подслушивать радиопереговоры других кораблей или аборигенов планет, если те уже изобрели радиосвязь. Снабжена транслятором, автоматически переводящим радиопереговоры на известных странствующим мирам языках. ***Цена***: 20.

Астраком: магитехническое устройство связи, дающее кораблю доступ к Астранету, где бы ни находился корабль. Позволяет обмениваться сообщениями с другими пользователями Астранета (в том числе, в отличие от А-волнового передатчика, отправлять сообщения адресно), пользоваться базами данных странствующих миров и многое другое. ***Цена***: 25.

Детекторы астраматерии: позволяют обнаруживать присутствие любых форм астральной или магической энергии в радиусе 1000 км. Детекторы недостаточно точны, чтобы определять присутствие одиночных волшебных существ, заклинаний или магических артефактов, но могут обнаруживать наличие месторождений астраматерии, больших скоплений волшебных существ или действие заклинаний большой силы. Также детекторы астраматерии дают +2 к проверкам *электроники*, связанным с обнаружением гигантских космических монстров или космических кораблей, оборудованных магитехническими устройствами (то есть большинства кораблей странствующих миров и Империи Дракона), но использование противником подавителя А-волн (см. маскировочные системы) или силы *скрыть сверхъестественное* нейтрализует это преимущество. ***Цена***: 50.

Мультисенсоры: набор комплексных сенсоров, аналогичных ручному мультисенсору (см. главу 3), но имеющие гораздо большую рабочую дальность — до 1000 км. Имеют множество функций: например, позволяют с помощью проверки *электроники* проводить химический анализ почвы и находить месторождения полезных ископаемых, обнаруживать присутствие ядов и опасных микроорганизмов в окружающей среде. Биометриче-

ские датчики мультисенсоров недостаточно чувствительны, чтобы обнаруживать живых существ размером с человека, но дают +2 к проверкам *электроники* при поиске гигантских монстров и позволяют, выполнив проверку *электроники* со штрафом –2, определить наличие/отсутствие живых существ внутри космических кораблей или зданий (но не точное их число или видовую принадлежность). ***Цена***: 25.

Оптика: позволяет космическому кораблю, находящемуся на орбите, наблюдать за происходящим на поверхности планеты. Даёт достаточное увеличение изображения, чтобы различать с орбиты отдельных людей и даже может «подслушивать» разговоры, ведущиеся на планете, — для автоматического перевода оптическая система снабжена транслятором. Может «видеть» в ультрафиолетовом спектре ночью, сквозь облака, туман и другие погодные условия, но не может наблюдать за людьми, находящимися внутри зданий, под землёй и за другими твёрдыми препятствиями. ***Цена***: 25.

Прицельный вычислитель: это оборудование позволяет навигатору давать корабельным стрелкам более точное наведение на вражеские цели. Потратив *действие* и выполнив проверку *электроники*, навигатор сокращает вдвое штрафы к проверкам *атаки* за расстояние и *упреждение/быструю цель* против одной видимой цели для всех корабельных орудий в течение одного *раунда*. При *подъёме* на проверке *электроники* штрафы сокращаются вчетверо с округлением вниз. ***Цена***: 25, ***энергопотребление***: 1.

Радарная установка: при активации даёт +2 к проверкам *электроники*, связанным с обнаружением скрытых целей. Однако, луч радара выдаёт присутствие корабля другим космическим кораблям, оборудованным электронными сенсорами, и существам, способным улавливать радиоволны. ***Цена***: 20, ***энергопотребление***: 1.

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

Абордажные захваты: специальное оборудование, позволяющее кораблю пристыковываться к вражеским кораблям, чтобы взять их на абордаж. Чтобы задействовать абордажные захваты, корабль должен подлететь вплотную к вражескому кораблю и выполнить встречную проверку *вождения*, при этом корабль, имеющий наибольшую *манёвренность*, получает +2 к проверке *вождения*. Если побеждает нападающий, состыковка произошла успешно, если побеждает защищающийся, ему удалось

уклониться от стыковки, но если оба проваливают проверку *вождения*, происходит столкновение, и корабли получают соответствующий урон. После того, как стыковка осуществлена, экипажу ещё предстоит проникнуть внутрь вражеского корабля (для чего могут использоваться силовые резаки, взрывчатка или проверки *техники*, чтобы открыть снаружи воздушные шлюзы) и сразиться с его экипажем. ***Цена***: 15.

МагУс: «усилитель магии», позволяющий персонажу, обладающему мистическими дарами *волшебство*, *псионика* или *чудеса*, использовать свои мистические силы в масштабах космического боя. Когда персонаж подключён к МагУсу, дистанция его *сил* увеличивается в пять раз, а *силы*, наносящие урон, считаются *тяжёлым оружием*, получают дополнительный кубик урона, и номинал кубиков урона повышается на *ступень* (2d6 таким образом, например, превращается в 3d8, а 2d10 — в 3d12). Персонаж может использовать усиливающие или ослабляющие *силы* на космические корабли, как если бы те были живыми существами. ***Цена***: 50, ***энергопотребление***: 2.

Орудийные стабилизаторы: сокращают вдвое штрафы за *ненадёжную опору* при стрельбе из корабельных орудий (–1 вместо -2). ***Цена***: 20.

Притягивающий луч: магитехнический генератор направленного гравитационного поля, служащий для притягивания встреченных в космосе объектов или вражеских космических кораблей. Рабочая *дистанция* притягивающего луча равна 150/300/600 *клеток*, для его использования необходимо выполнить встречную проверку *техники* против *вождения* цели (или *ловкости*, если цель является живым существом), на *средней дистанции* проверка *техники* получает штраф –2, на *дальней* — штраф –4. При успехе атакующего цель оказывается обездвижена и смещается на 1d6×10 *клеток* в сторону атакующего, при *подъёме* — смещается на 2d6×10 *клеток*. В свой ход захваченная цель может попытаться выполнить встречную проверку *вождения* или *ловкости* против *техники* атакующего, чтобы освободиться от действия притягивающего луча. Притягивающий луч не может использоваться против объектов, кораблей или существ, *размер* которых больше *размера* самого корабля. ***Цена***: 50, ***энергопотребление***: 3.

Система погружения и всплытия: позволяет космическому кораблю погружаться под воду на глубину до 250 м и плавать под водой — скорость корабля при этом сокращается в 10 раз. Включает в себя сонар и антенну гидроакустической связи. ***Цена***: 20.

Система согласованного огня: если на корабле есть несколько идентичных орудий, способных вести огонь в одном направлении, бортовой стрелок может вести огонь из них одновременно по одной и той же цели. Стрелок делает проверки *атаки* и *урона*, как если бы вёл огонь из одного орудия такого типа, но если он ведёт огонь из двух одинаковых орудий, он получает +1 к проверке *атаки* и +2 к проверке *урона*, а если из трёх и более орудий — то +2 к проверке *атаки* и +4 к проверке *урона*. Если корабль оснащён несколькими идентичными ракетными установками, то система согласованного огня позволяет одновременно запускать количество ракет, равное суммарному *залпу* установок. Требует наличия центральной орудийной консоли (см. далее). ***Цена***: 10.

Системы наблюдения: установленные в отсеках корабля камеры наблюдения и датчики движения позволяют экипажу следить за происходящим в отсеках, локализовывать проникших на корабль посторонних и так далее. Хотя у систем наблюдения обычно есть свои «слепые пятна», они покрывают большую часть корабля. ***Цена***: 10.

Таран: при выполнении манёвра тарана корабль, специально оборудованный для таранных атак, сам получает лишь половину урона, а члены экипажа, сидящие в креслах безопасности, — только четверть урона (но только тогда, когда сам корабль выполняет этот манёвр — если на таран берут его, то наличие тарана не защищает корабль от урона). *Броня* вражеского корабля считается на 4 меньшей против тарана. ***Цена***: 15.

Телепортер: магитехническое устройство, позволяющее телепортировать исследователей на поверхность планет и обратно, избавляя их от необходимости сажать корабль на планету. Радиус действия телепортера равен 250 км, одновременно он может телепортировать до 500 кг материи, однако на пути телепортационного луча не должно быть твёрдых препятствий (то есть с помощью этого устройства нельзя телепортировать существ внутрь или изнутри космических кораблей или зданий). Чтобы телепортировать существ или груз на борт корабля, необходим чёткий сигнал, определяющий местонахождение телепортируемых объектов, для чего члены экипажей кораблей, оборудованных телепортерами, носят с собой специальные телепортационные маяки (вес 0,5). При наличии радиопомех может потребоваться успешная проверка *электроники*, чтобы телепортировать членов команды на корабль. ***Цена***: 50, ***энергопотребление***: 3.

Улучшенный реактор: вырабатывает 12 *пунктов энергии*. ***Цена***: 30.

Улучшенный реактор+: требует наличия улучшенного реактора, вырабатывает 15 *пунктов энергии*. ***Цена***: 45.

Фабрикатор: более продвинутая версия промышленных 3D-принтеров (насколько снайперская винтовка является «более продвинутой версией» фитильного мушкета), способная перерабатывать сырьё, изготавливая готовые предметы по заранее готовым чертежам, позволяя исследователям планет изготавливать товары для продажи аборигенам или снаряжение, которое внезапно оказалось нужным, и которое пришлось изготавливать на месте. Масса изготавливаемого предмета не должна превышать 100 кг, и для изготовления предметы необходимо сырьё — химические элементы, из которых он должен состоять: золото, железо, углерод, редкие металлы и так далее. Для изготовления предмета, чертежей которого нет в памяти устройства, необходима проверка *техники*, также фабрикатор не может работать с астраматерией и плохо подходит для изготовления высокотехнологичных устройств: в их состав часто входит множество различных редких элементов. Фабрикатор перерабатывает материю со скоростью 2 кг в минуту. ***Цена***: 40, ***энергопотребление***: 1.

Центральная орудийная консоль: также называемая Системой Централизованного Управления Корабельными Орудиями, ЦОК позволяет бортстрелку управлять корабельными орудиями не из орудийных кокпитов, а с единого центрального пульта (или нескольких пультов, если на корабле более одного бортстрелка). Бортстрелок получает возможность одновременно вести огонь из нескольких корабельных орудий, но выстрел из каждого орудия считается отдельным *действием*, и бортстрелок получает штраф за несколько *действий*. ***Цена***: 10.

ОРУДИЯ

Корабельные орудия в ***«Странствующих мирах»*** делятся на *лёгкие*, *средние* и *тяжёлые* и могут быть установлены в три вида турелей: *круговые*, *бортовые* и *курсовые*. *Круговые* турели имеют угол поворота в 360° и могут поражать вражеские цели по любым углом, но в них могут быть установлены только *лёгкие* орудия. В *бортовые* турели могут быть установлены *лёгкие* или *средние* орудия, они имеют угол поворота 180° и могут прикрывать корабль только с одной стороны, поэтому при выборе оснащения нужно решить, куда их устанавливать: на правый или левый борт, на нос

или на корму. *Курсовые* турели имеют угол поворота всего 45° и устанавливаются только на носу, ведя огонь по направлению движения корабля, но в них могут быть установлены любые орудия, и они являются единственными турелями, в которые могут быть установлены *тяжёлые* орудия.

Космические корабли вольных капитанов могут нести до двух *круговых* турелей (сверху и снизу), до четырёх *бортовых* (на правом и левом бортах, на носу и на корме) и до двух *курсовых*. Однако они редко имеют хотя бы половину от максимально возможного количества орудийных турелей, так как количество орудий, которые корабль может задействовать в бою, ограничено количеством стрелков в его экипаже (кроме кораблей, оборудованных центральной орудийной консолью).

Пилот корабля может вести огонь из *курсовых* турелей, не отрываясь от управляения кораблём, но он получает штраф за несколько *действий*, если выполняет какие-либо манёвры одновременно со стрельбой.

Корабельные орудия могут обладать следующими особенностями

Артиллерия: многие корабельные орудия предназначены для поражения целей, которые намного

больше среднего человека. Против целей, *размер* которых меньше +3, такие орудия получают –2 к проверкам *атаки*.

Ракеты: подчиняются правилам по ракетам из ***«Дневника авантюриста»,*** однако для наведения ракет на цель используется навык *электроника*, а не *пилотирование*.

Смертельное: обычному человеку очень сложно пережить попадание из корабельного орудия — когда

ТИП	ДИСТАНЦИЯ	УРОН	ЦЕНА	РЕЖИМЫ	ЭНЕРГОПОТРЕБЛЕНИЕ	ПРИМЕЧАНИЯ
Лёгкие орудия						
Лёгкая автопушка	50/100/200	3d8	25	1В, авто 3	1	*Тяжёлое, смертельное*
Лёгкая пушка	75/150/300	3d8	25	1В	1	ББ 2, *артиллерия, тяжёлое, смертельное*
Лёгкая ракетная установка	100/200/400	3d10	30	1В	1	ББ 4, СШ *артиллерия, тяжёлое, смертельное*
Средние орудия						
Средняя автопушка	75/150/300	3d10	40	1В, авто 3	2	*Тяжёлое, смертельное*
Средняя пушка	100/200/400	3d10	40	1В	2	ББ 4, *артиллерия, тяжёлое, смертельное*
Средняя ракетная установка	150/300/600	4d8	50	1В	1	ББ 6, СШ *артиллерия, тяжёлое, смертельное*
Средняя РСЗО	100/200/400	3d10	50	1В, залп 2	1	ББ 4, СШ *артиллерия, тяжёлое, смертельное*
Тяжёлые орудия						
Тяжёлая автопушка	100/200/400	4d8	60	1В, авто 3	3	*Тяжёлое, смертельное*
Тяжёлая пушка	150/300/600	4d8	60	1В	3	ББ 6, *артиллерия, тяжёлое, смертельное*
Тяжёлая ракетная установка	200/400/800	3d12	75	1В	1	ББ 8, СШ *артиллерия, тяжёлое, смертельное*
Тяжёлая РСЗО	100/200/400	3d10	70	1В, залп 4	1	ББ 4, СШ *артиллерия, тяжёлое, смертельное*
Орбитальное орудие	200/400/800	4d12	120	1В	4	ББ 10, БШ, *артиллерия, тяжёлое, смертельное*, см. примечания

существо, имеющее размер меньше, чем +3, получает попадание из такого оружия, оно должно выполнить проверку *выносливости* со штрафом или преимуществом, равным *размеру* существа. При провале, если цель является *статистом*, она погибает, а если она является *дикой картой*, она оказывается *при смерти*. Если цель прошла проверку *выносливости*, она должна выполнить проверку *урона*, как обычно. Также против *смертельного* оружия *броня*, не являющаяся *тяжёлой*, считается вдвое меньшей.

Как и пехотное оружие, корабельные орудия (кроме ракетных установок) могут принадлежать к одной из нескольких разновидностей, имеющих свои особенности.

Ионные пушки: поражают цель потоком заряженных частиц, наносящих урон электронным системам вражеских кораблей. При *подъёме* на проверке *стрельбы* вражеский корабль получает –2 к проверкам *вождения* и *электроники*, пока его бортинженер своим действием не выполнит успешную проверку *техники*. Против существ-роботов ионные пушки получают +4 к проверкам *урона* (но это должны быть достаточно большие роботы, чтобы пережить попадание из корабельного орудия).

Кинетические орудия: стреляют металлическими снарядами, разгоняемыми магнитным полем. Получают +2 к *бронебойности* орудий.

Лазерные пушки: сокращают вдвое штрафы к проверкам *атаки* за расстояние и *упреждение/быструю цель*. Однако в среде, затрудняющей видимость (такой как плотная атмосфера или космические туманности), получают штраф к проверкам *урона*, равный штрафу к проверкам *внимания*, налагаемому средой.

Плазменные пушки: автопушки, стреляющие плазмой, поражают все цели в области *малого шаблона*, а пушки — в области *среднего шаблона*. Также они получают +2 к проверкам *урона* против целей, являющихся живыми существами.

Космические корабли не используют звуковые и электрические орудия, так как те и другие бесполезны в вакууме.

Орбитальное орудие: один из самых мощных видов оружия в рукаве Виверны, обычно устанавливающийся на капитальные корабли, но иногда встречающийся в руках вольных капитанов, использующих орбитальные орудия в качестве дополнительного аргумента при дипломатических переговорах. Орбитальное орудие должно заряжаться в течение одного раунда перед выстрелом и потребляет 4 *пункта энергии* и в раунд зарядки, и в раунд выстрела. Оно может ис-

пользоваться для поражения наземных целей, когда корабль находится на орбите, — в этом случае необходимо выполнить проверку *стрельбы* со штрафом –4, при провале выстрел отклоняется на 1d10×3 *клеток* в случайном направлении. Существа, имеющие *размер* меньше +3, попавшие под выстрел орбитального орудия, оказываются испепелены.

РОБОТЫ

Кроме тех роботов, которых исследователи планет берут с собой во время полевых миссий, космические корабли некоторых вольных капитанов бывают оборудованы роботами, назначение которых состоит в охране или обслуживании корабля. Как и роботы, описанные в главе 3, корабельные роботы являются *статистами* и обладают особенностями *бесстрашный*, *механизм*, *перезарядка*, и *уязвимость* (электричество).

Робот-бортинженер

Этот паукообразный робот предназначен для полевого ремонта корабля, других роботов или снаряжения экипажа. Он может заниматься ремонтом в отсутствие корабельного механика или вместе с ним, выполняя совместные проверки *техники*. Обратите внимание, что ремонт корабля в полевых условиях, в отсутствие специально оборудованного ангара, накладывает штраф –2 на проверки *техники*. ***Цена***: 10.

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d8.

Навыки: *внимание* d6, *драка* d6, *техника* d8.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5+2.

Особенности:

- ***Броня*** +2.
- ***Магнитные ноги:*** робот может перемещаться по вертикальным металлическим поверхностям со скоростью, равной его *шагу*.
- ***Манипуляторы:*** механические руки робота позволяют ему подбирать и использовать различные предметы, также он снабжён встроенным набором инструментов для большинства технических задач. Манипуляторы могу использоваться как *импровизированное оружие* (–1 к *защите* и проверкам *драки*), наносящее урон *сила*+d6.
- ***Нуль-гравитационный двигатель:*** для ремонтных работ на внешней обшивке корабля робот оборудован ракетным двигателем. Он может летать в невесомости с *шагом* 6.
- ***Программные ограничения:*** робот не может удаляться от корабля и будет стараться вернуться на него при любой возможно-

сти. Также, хотя он может защищаться, при встрече с опасностью (пробравшиеся на корабль мелкие грызуны таковой не считаются — их робот, напротив, будет стараться уничтожать) он запрограммирован подать сигнал об опасности и отступить.

- ***Размер*** –1.
- ***Тепловизор:*** датчики робота позволяют ему видеть в инфракрасном спектре, сокращая вдвое штрафы за плохое освещение.

Робот-навигатор

Этого робота команда обычно оставляет на корабле, когда сама отправляется на планету, — если возникнет необходимость, команда может подать сигнал, и робонавигатор примет его, возьмёт управление кораблём на себя и прилетит им на помощь. Робот-навигатор может выполнять функции навигатора, пилота и даже бортстрелка, а также достаточно разумен и самостоятелен, чтобы принимать решения в сложных ситуациях или, как минимум, сообщать команде, если он заметит что-либо странное, для чего он снабжён голосовым модулем. ***Цена***: 10.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.

Навыки: *внимание* d6, *вождение* d8, *стрельба* d6, *техника* d6, *электроника* d8.

Шаг: 5; **защита**: 2; **стойкость**: 4+2.

Особенности:

- ***Броня*** +2.
- ***Интерфейс:*** хотя робот имеет манипуляторы, позволяющие ему производить различные действия с окружающими объектами, он управляет системами корабля, подключаясь непосредственно к ним через специальный интерфейс.
- ***Орудие:*** на случай необходимости защищать корабль робот оборудован встроенным оружием, по характеристикам аналогичным пистолету (класс D). Тип орудия выбирается при создании робота и в дальнейшем изменению не подлежит.
- ***Программные ограничения:*** робот не может удаляться от корабля и будет стараться вернуться на него при любой возможности. Встретившись с опасностью, он должен будет не сражаться, а отступить, однако, если кораблю угрожает опасность угона, робот должен будет защищать его.
- ***Размер*** –1.
- ***Тепловизор:*** датчики робота позволяют ему видеть в инфракрасном спектре, сокращая вдвое штрафы за плохое освещение.

Охранный робот

Этот робот, похожий на бронированную металлическую сферу с торча-

щим из неё стволом оружия и четырьмя ногами, предназначен для защиты корабля во время отсутствия команды или для помощи команде в борьбе с проникшими на корабль посторонними. Он может как патрулировать корабль, так и охранять одно особо важное место на корабле — обычно мостик или реактор. Некоторые капитаны покупают сразу несколько таких роботов. ***Цена***: 10.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d8.

Навыки: *внимание* d8, *драка* d6, *запугивание* d6, *стрельба* d8.

Шаг: 6; **защита**: 5; **стойкость**: 6+4.

Особенности:

- ***Броня*** +4.
- ***Звуковой сигнал:*** робот оборудован динамиками, с помощью которых он может как предупреждать о замеченном нарушителе, так и приказывать нарушителю остановиться, немедленно покинуть охраняемую зону и так далее. Громкий и резкий «голос» робота способен отпугнуть некотрых противников.
- ***Магнитные ноги:*** робот может перемещаться по вертикальным металлическим поверхностям со скоростью, равной его *шагу*.
- ***Орудие:*** вооружён орудием, по характеристикам аналогичным автомату (класс B), обычно электрическим или звуковым, так как они могут наносить *несмертельный урон*, но некоторые вольные капитаны предпочитают летальное оружие. Тип орудия выбирается при создании робота и в дальнейшем изменению не подлежит.
- ***Программные ограничения:*** робот не может удаляться от корабля и будет стараться вернуться на него при любой возможности. В зависимости от отданных ему приказов он может как предупреждать нарушителей о том, что им необходимо остановиться, так и сразу открывать огонь на поражение, но если нарушитель не останавливается, робот будет атаковать его — что иногда приводит к непреднамеренным смертям.
- ***Тепловизор:*** датчики робота позволяют ему видеть в инфракрасном спектре, сокращая вдвое штрафы за плохое освещение.
- ***Электрошокер:*** для ближнего боя робот оборудован электрошокером, наносящим *несмертельный урон*, равный 2d6.

Робот-хирург

Этот четырёхногий и шестирукий робот ростом примерно с человека многими исследователями космоса рассматривается в качестве запасного варианта на случай ранения или гибели корабельного врача —

если единственный врач в команде ранен, вылечить его должен будет робот-хирург, а если врач погиб, то роботу придётся заменить его. Впрочем, робот-хирург может также выступать в роли ассистента для бортового врача, выполняя вместе с ним совместные проверки *лечения*. ***Цена***: 10.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d10, *выносливость* d8.

Навыки: *внимание* d6, *драка* d6, *лечение* d8.

Шаг: 6; **защита**: 4; **стойкость**: 6+2.

Особенности:

- ***Броня*** +2.
- ***Датчики:*** робот-санитар снабжён биометрическими датчиками, облегчающими как определение состояния пациента, так и поиск нуждающихся в помощи людей, и включающими в себя тепловизор, сокращающий вдвое штрафы за плохое освещение.
- ***Манипуляторы:*** механические руки робота предназначены для оказания помощи пострадавшим и снабжены встроенным набором медицинских инструментов. Манипуляторы могут использоваться как *импровизированное оружие* (–1 к *защите* и проверкам *драки*), наносящее урон *сила*+d6.
- ***Оснащение для невесомости:*** на случай, если возникнет необходимость спасти члена команды, оказавшегося за бортом, робот оснащён магнитными подошвами, позволяющими ему передвигаться в невесомости по металлическим поверхностям, и реактивным двигателем, позволяющим ему летать в невесомости. В обоих случаях его *шаг* равен 6.

КОНФЛИКТЫ ПРИОРИТЕТОВ

Принадлежащие вольным капитанам роботы и корабельные ИИ запрограммированы на лояльность членам своей команды и беспрекословное выполнение их приказов (а также на то, чтобы не выполнять приказов от посторонних людей) — но что будет, если между членами команды возникнет конфликт? Обычно роботы оказываются не готовы к такому развитию событий и начинают действовать хаотично — например, если члены команды отдают роботам противоречащие друг другу приказы, роботы обычно будут выполнять тот приказ, который был получен последним. Иногда поведение роботов зависит от настроек, заданных командой — в зависимости от программных установок, они могут во всех спорных ситуациях подчиняться в первую очередь капитану корабля (или бортинженеру, поскольку именно он обычно занимается настройкой роботов) или стараться не причинять вреда членам команды, даже когда они начинают друг в друга стрелять. Приобретя нового робота, не забывайте выбрать нужные вам настройки лояльности!

- ***Программные ограничения:*** робот не может удаляться от корабля, кроме тех случаев, когда это необходимо для спасения кого-либо из членов команды, и будет стараться вернуться на него при любой возможности. Также он запрограммирован на то, чтобы не причинять вреда живым существам, — он будет использовать свои манипуляторы как оружие только в крайних случаях (например, когда речь идёт о защите одного из членов команды), в остальных ситуациях он предпочтёт отступить.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

Некоторые космические корабли бывают оборудованы искусственным интеллектом, который, в отличие от роботов, обладает разумом, подобным человеческому, и способен общаться с членами своей команды. ИИ кораблей обладают следующими особенностями:

- ***Дикая карта:*** в отличие от роботов, корабельный ИИ является *дикой картой*, а не *статистом*.
- ***Корабль — моё тело:*** ИИ не имеет физических *параметров*, таких как *сила* или *выносливость*, — его «телом» является сам корабль. ИИ может управлять своим «телом» — кораблём, например, закрывая и открывая двери или включая свет в отсеках. Он может также «чувствовать» неполадки в своём «теле» (а если корабль оборудован системами наблюдения, то ИИ может и видеть происходящее в отсеках корабля). *Повреждения*, полученные кораблём, накладывают штрафы на проверки *параметров* ИИ. Также большинство сверхъестественных *сил*, требующих наличия у цели физического тела, не действуют на ИИ, однако есть несколько *сил*, действию которых они повержены: например, *усилить/ослабить параметр*, *смятение*, *чтение мыслей*, *кукла*. (То, что ИИ подвержены действию этих *сил*, может быть удивительным, но это факт — и некоторые считают это доказательством того, что ИИ, будучи созданными с помощью магитехники, обладают душой, как и разумные существа).
- ***Безэмоциональный:*** мир эмоций чужд искусственным интеллектам, и они получают –2 к *харизме* и –2 к проверкам *проницательности*. Они, однако, получают +2 к проверкам *характера* и *смекалки* при *поединках воли*, а проверки *проницательности* против них осуществляются со штрафом –2.

- ***Механизм:*** существует не так много способов ввести ИИ в *шок*, но это всё же возможно — например, с помощью силы *смятение* или *поединка воли*. Будучи искусственными существами, ИИ получают +2 к попыткам выйти из *шока*.
- ***Изъяны:*** ИИ могут (но не обязательно должны) обладать *изъянами*, получая за это пункты, которые они могут потратить на покупку *черт* или *параметров*, подобно персонажам. Разумеется, многие *изъяны* не подходят для ИИ — например, они не могут иметь физических недостатков, быть *старыми* или *юными* — но могут иметь *дурной характер*, быть *любопытными*, *заносчивыми* или *пацифистами*. Наличие *изъянов* может придать ИИ индивидуальность.
- ***Программа лояльности:*** как правило, ИИ запрограммированы на подчинение членам команды и обладают изъяном *клятва (крупный)*, отображающим их программу лояльности, через которую они не могут переступить. Если ИИ по какой-то причине не обладает программой лояльности, это плохая новость

для хозяев корабля — искусственный интеллект может невовремя проявлять самостоятельность.

- ***Самообучение:*** ИИ способны к самообучению, хотя оно протекает для них довольно медленно. Каждый раз, когда команда корабля получает новый *ранг*, ИИ получает одно *повышение*.
- ***Действия в бою:*** во время боя ИИ тянут *карту действия* каждый ход и при совершении нескольких *действий* в ход получают штрафы — точно так же, как и обычные персонажи.

ИИ «состоит» из программных модулей, повышающих параметры ИИ и дающих им навыки.

Базовый модуль: им оснащены все ИИ по умолчанию, и покупка базового модуля равна установке на корабль искусственного интеллекта. ИИ, оснащённый базовым модулем, имеет *ловкость* d6, *смекалку* d6 и *характер* d6, а также навыки *внимание* d6, *техника* d8 и *электроника* d8 и может выполнять функции навигатора или бортинженера. ***Цена***: 40.

Боевой модуль: даёт ИИ возможность вести огонь из корабельных орудий и навык *стрельба* d8. ***Цена***: 15.

Боевой модуль+: установленный поверх боевого модуля, повышает навык *стрельбы* ИИ до d10. ***Цена***: 10.

Интеллектуальный модуль: повышает *смекалку* ИИ на ступень

ИИ-ПЕРСОНАЖ

Возможно, у кого-то уже возник вопрос: а может ли корабельный ИИ быть персонажем под контролем одного из игроков? Если у кого-то из игроков есть такое желание, то, теоретически, ничто не мешает ему заявиться персонажем-ИИ — но нужно учитывать, что искусственный интеллект, «привязанный» к своему «телу» — кораблю, будет несколько ограничен в возможностях участвовать в приключениях персонажей (хотя, поддерживая с ними радиосвязь, он может давать им советы и принимать участие в обсуждении их планов).

ИИ-персонаж обладает особенностями *корабль — моё тело*, *безэмоциональный* и *механизм*, он получает столько же пунктов характеристик и навыков, сколько и обычный персонаж, и, в отличие от ИИ под контролем адмирала, получает пункты опыта с той же скоростью, что и обычные персонажи. Он не может тратить пункты характеристик на повышение *силы* или *выносливости* или брать *навыки*, требующие наличия гуманоидного тела (такие как, например, *атлетика* или *драка*). ИИ не имеет личного снаряжения — его «снаряжением» является оснащение корабля, являющегося его «телом». Персонаж-ИИ также получает *изъян клятва (крупный)*, означающий его запрограммированную лояльность к членам команды, или, если он не имеет программы лояльности, он должен выбрать себе другой *крупный изъян* или два *мелких*, за которые игрок не получает пунктов.

и даёт ему два навыка *знание*, равные d8. ***Цена***: 15.

Модуль пилотирования: позволяет ИИ управлять кораблём, на который он установлен, и даёт ему навыки *вождение* d8 и *маскировка* d6. ***Цена***: 15.

Модуль пилотирования+: установленный поверх модуля пилотирования, повышает *ловкость* ИИ до d8, *вождение* до d10 и *маскировку* до d8. ***Цена***: 10.

Социальный модуль: даёт ИИ навыки *убеждение* d8, *уличное чутьё* d8, *запугивание* d6 и *провокация* d6. ***Цена***: 15.

Социальный модуль+: установленный поверх социального модуля, повышает *характер* ИИ до d8, навыки *убеждение* и *уличное чутьё* до d10, а *запугивание* и *провокация* до d8. ***Цена***: 15.

Технический модуль: повышает *смекалку* ИИ на ступень, а навыки *техника* и *электроника* до d10. ***Цена***: 15.

Эмоциональный модуль: снимает штрафы к *харизме* и проверкам *проницательности*. ***Цена***: 15.

ПЛАНЕТОХОДЫ

Для передвижения по поверхности планет исследователи часто используют различные виды наземного транспорта, известные под общим названием «планетоходы» или «краулеры». Это массивные — до 10–12 метров в длину и до 20–30 тонн весом — гусеничные, колёсные, летающие или парящие транспортные средства, способные служить в качестве средства передвижения, мобильного лагеря или боевой машины. В базовой комплектации планетоходы имеют следующее оснащение:

Корпус: планетоходы имеют *размер* +6 (и считаются *крупными* — существа меньшего *размера* получают +2 к проверкам *атаки* против них), *прочность* 13+2 и оснащены *тяжёлой бронёй*. Как и в случае с космическими кораблями, против *тяжёлой брони бронебойность* оружия, не обладающего особенностью *смертельное*, считается вдвое меньшей.

Силовая установка: снабжает системы планетохода энергией и может питать один вид оснащения, являющийся *энергоёмким* (обозначается буквой Э). Силовая установка может питать два вида *энергоёмкого* оснащения одновременно, но для этого планетоход должен заглушить двигатель (парящие или летающие планетоходы должны для этого приземлиться).

Гусеницы: *ускорение/предельная скорость* планетохода равны 10/40, и он может преодолевать большинство наземных препятствий, а одна *клетка пересечённой местности*

считается для него за 1,5, а не за 2, как для колёсного транспорта.

Орудийные стабилизаторы: штрафы за *ненадёжную опору* при стрельбе во время движения для орудий планетохода сокращаются до –1. Это не распространяется на стрельбу из ручного оружия через бойницы (если они есть).

Герметизация: планетоходы могут свободно действовать под водой и на планетах, лишённых атмосферы. Запаса воздуха хватает экипажу на 48 часов. Если снаружи планетохода пригодная для дыхания среда, экипаж может открыть вентиляционные отверстия.

Грузовой отсек: планетоходы могут брать на борт одну *единицу груза*.

Жилой отсек: поскольку планетоходу иногда приходится служить своему экипажу передвижным домом, в планетоходе по умолчанию есть складные кровати, душ, туалет и кухня. Правда, внутри планетохода экипажу приходится спать скученно, и многие исследователи планет предпочитают располагаться на отдых снаружи планетохода, когда это возможно и безопасно.

Радиопередатчик: планетоходы оборудованы мощными радиопередатчиками, позволяющими им под-

держивать связь с кораблём на орбите.

Цена планетохода в базовой комплектации составляет 20 *пунктов оснащения*. (Корабль должен быть оборудован гаражным отсеком и аппарелью, чтобы принять на борт планетоход, и их цена входит в стоимость планетохода). За дополнительные *пункты* игроки могут приобрести дополнительное оснащение для своего планетохода.

Амфибия: позволяет колёсному или гусеничному планетоходу преодолевать водные преграды с половиной своей обычной скорости. ***Цена***: 5.

Антигравитационные двигатели: позволяют планетоходу летать, увеличивая его *ускорение/предельную скорость* до 20/60 и давая ему *манёвренность* 0. Оснащённый антигравитационными двигателями планетоход может взлетать и садиться на планету, избавляя корабль от необходимости приземляться самому, но когда планетоход преодолевает гравитационный колодец планеты, его антигравитационные двигатели считаются *энергоёмким* оснащением. ***Цена***: 30.

Астравизоры: по функциям аналогичны корабельным детекторам астраматерии, но имеют меньший радиус действия — около 500 метров — и более точны. В пределах прямой видимости могут регистрировать действие сверхъестественных *сил*, присутствие магических предметов или волшебных существ аналогично силе *увидеть сверхъественное*. С помощью силы *скрыть сверхъественное* можно спрятаться от астравизоров — в этом случае выполняется встречная проверка *сверхъественного* навыка прячущегося против *электроники* оператора астравизоров. Для более точной интерпретации показаний астравизоров может потребоваться проверка *знания (магия)*. ***Цена***: 25.

Бойницы: с каждого борта и сзади планетоход оснащён двумя бойницами, позволяющими экипажу вести через них огонь из ручного оружия. Однако, открытие бойниц нарушает герметичность планетохода. Если экипаж ведёт огонь из ручного оружия во время движения, он получает штраф за *ненадёжную опору*. ***Цена***: 5.

Голомаскировка (Э): работает аналогично одноимённому оснащению корабля. ***Цена***: 20.

Гравитационная подушка: оборудованный антигравитационными генераторами планетоход парит на небольшом расстоянии над землёй, что позволяет ему преодолевать большинство наземных препятствий и водные преграды без потери скорости. ***Цена***: 15.

Дополнительный отсек: планетоход может быть оборудован одним

дополнительным отсеком (только одним — пространство внутри планетохода ограничено) из числа доступных для кораблей: изолятором, мастерской (однако, мастерская не даёт преимуществ при ремонте самого планетохода), медицинским отсеком, научной лабораторией или стазис-камерой. ***Цена***: такая же, как и у аналогичного корабельного оснащения.

Колёса: колёсные планетоходы, в отличие от гусеничных, имеют *ускорение/предельную скорость* 20/40 и, являясь *внедорожниками*, лишь незначительно теряют в проходимости. ***Цена***: 5.

Мультисенсоры: работают аналогично корабельным мультисенсорам, но имеют меньший радиус действия — около 500 метров — и более точны. Позволяют, с помощью успешной проверки *электроники*, проводить химический анализ воздуха, воды и почвы, определять наличие радиационной, химической или биологической опасности, находить месторождения полезных ископаемых и обнаруживать присутствие живых существ. Металлические препятствия «непрозрачны» для мультисенсоров. ***Цена***: 15.

Наклонная броня: накладывает штраф –2 на вражеские проверки *атаки* для всех видов оружия, использующего материальные снаряды. Однако, не даёт защиты от *атак по площади*, энергетического оружия и большинства магических атак — то есть лучше защищает от примитивного оружия аборигенов, ещё не изобретших энергетическое оружие, чем от противника равного уровня развития. ***Цена***: 10.

Орудийные стабилизаторы+: орудия планетохода, оборудованные более совершенными стабилизаторами, не получают штрафов за *ненадёжную опору*. (Это, однако, не распространяется на стрельбу из ручного оружия через бойницы). ***Цена***: 5.

ПНВ: сам планетоход и его орудия (а также бойницы, если они есть), оборудованы приборами ночного видения и тепловизорами: в режиме ночного видения они нейтрализуют штрафы к проверкам *атаки* и *внимания* в темноте и сумраке, а в режиме тепловизоров — сокращают вдвое штрафы за плохое освещение, включая *кромешный мрак*. ***Цена***: 5.

Ракетные двигатели: позволяют планетоходу летать с *ускорением/предельной скоростью* 20/60 и *манёвренностью* 0, но, в отличие от антигравитационных двигателей, не позволяют ему взлетать с планеты на орбиту. ***Цена***: 20.

Расширенный грузовой отсек: позволяет планетоходу перевозить до трёх *единиц груза*. ***Цена***: 10.

Силовые щиты (Э): защищают планетоход силовым полем, дающим штраф –2 к вражеским про-

веркам *атаки* и к проверкам *урона* от ракет и атак по площади. ***Цена***: 20.

Силовые щиты+ (Э): требуют наличия обычных силовых щитов, могут действовать направленно, защищая планетоход только с одной стороны (ширина защищаемого сектора — 180°) и накладывая штраф –4 к вражеским проверкам *атаки* и проверкам *урона* от ракет и атак по площади. ***Цена***: 20.

Стелс-генератор (Э): работает аналогично одноимённому оснащению корабля. Обычно устанавливается только на парящие или летающие планетоходы, так как колёсные или гусеничные планетоходы могут быть отслежены по оставляемым ими следам. ***Цена***: 30.

Структурные усиления: дают планетоходу +1 к *прочности*. ***Цена***: 15.

Структурные усиления+: дают планетоходу +1 к *прочности* (+2 вместе с обычными структурными усилениями). ***Цена***: 15.

Улучшенная силовая установка: позволяет планетоходу одновременно использовать два вида *энергоёмкого* оснащения или 3 — при заглушении двигателя. ***Цена***: 15.

Улучшенная силовая установка+: требует наличия улучшенной силовой установки, позволяет планетоходу одновременно использовать три вида *энергоёмкого* оснащения или 4 — при заглушении двигателя. ***Цена***: 15.

Усиленная броня: даёт планетоходу +2 к *броне*. ***Цена***: 15.

Усиленная броня+: даёт планетоходу +2 к *броне* (+4 вместе с усиленной бронёй). ***Цена***: 15.

Вооружение планетоходов

Орудия, которые могут нести планетоходы, делятся на более тяжёлые основные и более лёгкие вспомогательные. Планетоход может нести до двух основных орудий — одно в башне, имеющее угол поворота в 360°, и одно в лобовой броне, имеющее угол поворота 45°. Одно вспомогательное орудие может быть установлено в башне, спаренное с основным орудием, если оно есть (иногда в башне есть только вспомогательное орудие), — в этом случае стрелок в башне может вести огонь как из основного, так и из вспомогательного орудия, но они всегда направлены в одну сторону. Ещё одно вспомогательное орудие может быть установлено в лобовой броне, спаренное с основным орудием, если оно есть, и тоже имеющее угол поворота 45°, — опять-таки стрелок может вести огонь как из основного, так и из вспомогательного орудия.

Как и личное оружие и корабельные орудия, вооружение планетоходов может принадлежать к различным типам. Кинетические, лазерные и плазменные орудия имеют осо-

ТИП	ДИСТАНЦИЯ	УРОН	РЕЖИМЫ	ЦЕНА	ПРИМЕЧАНИЯ
Основные орудия					
Автопушка	50/100/200	3d8	1В, авто 3	25	*Тяжёлое*, *смертельное*, Э
Пушка	75/150/300	3d8	1В	25	ББ 2, *авто*, *тяжёлое*, *смертельное*, *артиллерия*, Э
Ракетная установка	100/200/400	3d10	1В	30	ББ 4, СШ, *тяжёлое*, *смертельное*, *артиллерия*
Вспомогательные орудия					
Пулемёт	30/60/120	2d10	1В, авто 4	15	ББ 2, *тяжёлое*
Лёгкая пушка	50/100/200	2d12	1В	15	ББ 4, *тяжёлое*

бенности, аналогичные соответствующим типам ручного оружия, если они являются вспомогательными орудиями, и особенности, аналогичные корабельным орудиям, если они являются основными орудиями.

Звуковые орудия получают +2 к проверкам *урона* под водой, но бесполезны в вакууме. Основные звуковые орудия могут вести огонь в несмертельном режиме, нанося *несмертельный урон*, — при попадании из них существо, имеющее *размер* меньше +3, провалив проверку *выносливости*, теряет сознание на 1d6 часов, а не оказывается *при смерти*. Лишь в случае *критического провала* при проверке *выносливости* (или выпавшей единицы, если цель — *статист*) цель оказывается *при смерти* — оружие такой мощи сложно сделать абсолютно нелетальным. Наконец, когда основные звуковые орудия ведут огонь по вражеской технике, и результат проверки *урона* равен или превышает значение *прочности* вражеского транспортного средства, его экипаж оказывается в *шоке* (персонажи адмирала обычно делают одну на всех проверку на выход из *шока*). Живые существа, включая гигантских монстров, получившие *шок* или *ранение* в результате попадания из звукового орудия, автоматически проваливают проверки *внимания*, связанные со слухом и получают –2 к *защите* до тех пор, пока не выйдут из *шока*. Вспомогательные звуковые орудия имеют особенности, аналогичные ручному звуковому оружию.

Ионные орудия при *подъёме* на проверке *стрельбы* выводят из строя электронные устройства, используемые противником (такие как рации или приборы ночного видения), а при использовании против техники *подъём* на проверке *стрельбы* накладывают штраф на проверки *вождения* и *электроники*, выполняемые экипажем, пока тот не пройдёт проверку *техники*, чтобы нормализовать работу бор-

товых систем. Против роботов ионные орудия получают +4 к проверкам *урона*.

Электрические орудия имеют те же особенности, что и ионные, но непригодны для использования в вакууме, а под водой наносят урон и цели, и самому транспортному средству, ведущему огонь. С другой стороны, они могут вести огонь в несмертельном режиме, нанося *несмертельный* урон, — при попадании из основного электрического орудия, существо, имеющее размер меньше +3, провалив проверку *выносливости*, теряет сознание на 1d6 часов, а не оказывается *при смерти*. Лишь в случае *критического провала* при проверке *выносливости* (или выпавшей единицы, если цель — *статист*) цель оказывается *при смерти*. Вспомогательные электрические орудия имеют особенности, аналогичные ручному электрооружию.

КОСМИЧЕСКИЕ БОИ

Сражения и погони в космосе используют несколько изменённые правила относительно базовых правил ***«Дневника авантюриста»***. Ниже приведены изменения в правилах управления космическим кораблём.

† Расстояния в космосе: космический, а также воздушный бой происхоит на намного больших дистанциях, чем наземный. Одна *клетка* боя в воздушном или космическом бою соответствует 10 *клеткам* наземного боя — то есть если *ускорение/предельная скорость* корабля равны 30/150, это соответствует 3/15 клеткам в космическом бою. Точно так же следует разделить скорость корабля на 10 при вычислении штрафа за *упреждение/быструю цель,* урона при столкновении и при использовании правила *скорость убивает*. Для «пехотинцев» и наземного транспорта, однако, штрафы за *упреждение/быструю цель* при стрельбе по космическому кораблю, и урон, получаемый при столкновении с космическим кораблём, вычисляются по прежним правилам.

† Ненадёжная опора: если бой происхоит в вакууме или в астрале, стрельба из корабельных орудий не получает штрафа за *ненадёжную опору*. Этот штраф, однако, вступает в силу, если корабль ведёт бой в атмосфере.

† Направление стрельбы: поскольку космические корабли могут иметь несколько орудийных турелей, направленных в разные стороны, во время погони корабли могут задействовать часть этих турелей или все из них. Если пилот корабля имеет *преимущество* над противником, и его *карта действия* — валет или старше, это значит, что корабль

повернулся носом к противнику и может вести огонь из всех турелей, которые могут быть направлены вперёд. Если пилот корабля имеет *преимущество* над противником, но его *карта действия* — десятка или младше, это значит, что корабль повёрнут к противнику бортом и не может вести огонь по нему из курсовых турелей, но может стрелять из половины круговых и бортовых (игроки могут выбирать, из каких именно). Если пилот не имеет *преимущества* над противником, это означает, что тот зашёл кораблю в хвост, и корабль может отстреливаться не более чем из одной круговой турели и не более чем из одной бортовой, если бортовые турели могут стрелять назад. Только если *карта действия* — двойка, корабль вообще не может вести огонь по противнику. В зависимости от *карты действия*, на проверки *стрельбы* может налагаться штраф за дистанцию (см. правила по погоням). Адмирал может оцифровывать космические бои по правилам погонь/преследований для создания эффекта непредсказуемого и хаотичного «догфайта», но может оцифровывать их как бой с миниатюрами на игровом поле, давая возможность участникам продемонстрировать свои тактические умения.

† **Тяжёлое оружие и броня:** против *тяжёлой брони бронебойность* оружия, не являющегося *смертельным*, считается вдвое меньшей. Против *смертельного* оружия *броня*, не являющаяся *тяжёлой*, считается вдвое меньшей.

† **Потеря управления:** когда корабль теряет управление в космическом бою, его разворачивает в случайном направлении — бросьте d12 и определите направление, руководствуясь циферблатом. Во время погони потерявший управление корабль получает –2 к следующей проверке *вождения* при получении *карт действия*.

† **Критические попадания:** когда космический корабль получает *повреждение*, вытяните одну карту, чтобы с помощью таблицы критических попаданий определить, какая из корабельных систем получила повреждение. Выведенные из строя корабельные системы могут быть отремонтированы по правилам ремонта транспортных средств, однако обратите внимание, что ремонт в полевых условиях налагает штраф –2 на проверки *техники*.

† **Крушение:** если корабль терпит крушение над планетой, он падает вниз и разбивается — только если он начинает падать с достаточно большой высоты, у экипажа есть шанс покинуть корабль. Если корабль терпит крушение в космосе, он начинает разваливаться на куски и через 2d6 раундов превращается в груду космического мусора — члены команды должны выполнить

проверку *смекалки* или *ловкости* (используя наименьшее значение из двух), чтобы успеть добраться до спасательных капсул. Если на члене экипажа надет герметичный скафандр, или он является су-

КАРТА	РЕЗУЛЬТАТ
Двойка	**Броня:** попадание оставляет лишь царапину на броне, все *повреждения*, которые мог бы получить корабль в результате этого попадания, аннулируются.
Тройка	**Вспомогательные системы:** ***красная масть*** — повреждены генераторы гравитации, до тех пор, пока они не будут отремонтированы, на борту корабля не поддерживается искусственная гравитация. ***Чёрная масть*** — повреждены системы жизнеобеспечения, регенерация кислорода остановлена — это не является особенной помехой в бою, но после боя экипаж должен будет восстановить работу систем жизнеобеспечения.
Четвёрка	**Сенсоры/антенна связи:** корабль получает –2 ко всем проверкам *электроники*.
Пятёрка-шестёрка	**Двигатели:** повреждена одна из двигательных систем корабля. ♠ ***Пики*** — повреждены ускорители: максимальное *ускорение* корабля падает вдвое. ♣ ***Трефы*** — повреждены маршевые двигатели: *предельная скорость* корабля сокращается в два раза. ♦ ***Бубны*** — повреждены маневровые двигатели: корабль получает –2 к проверкам *вождения*. ♥ ***Черви*** — повреждены астральные двигатели: пока они не будут отремонтированы, корабль не может совершать астральный переход.
Семёрка-девятка	**Корпус**: попадание в корпус без дополнительных последствий.
Десятка-валет	**Пробоина**: корабль получает пробоину, и один случайно выбранный отсек подвергается взрывной декомпрессии.
Дама	**Экипаж**: попадание в одного случайного члена команды — выполните ещё одну проверку *урона*, вычтя из результата значение *брони* корабля. При получения урона членом экипажа, находящегося внутри корабля, корабельные орудия атакующего не считаются *смертельными*. Если оружие поражает цели в области *шаблона*, урон получают все члены экипажа, находящиеся в одном отсеке.
Король	**Орудия**: одно случайно выбранное орудие повреждено и не может стрелять, пока не будет отремонтировано.
Туз	**Реактор**: количество *пунктов энергии*, вырабатываемых реактором корабля, уменьшается вдвое. Вдобавок нарушается работа систем защиты реактора: каждый час, в течение которого члены экипажа находятся на корабле с повреждённым реактором, они должны выполнять проверку *выносливости*, при провале получая *уровень усталости* от радиации.
Джокер	**Расплавление реактора:** реактор корабля в результате повреждений идёт вразнос, угрожая взорваться. Экипаж должен либо как можно скорее покинуть корабль, либо попытаться обуздать пошедший вразнос реактор — в последнем случае рекомендуется использовать правила по *вызовам* судьбе, задействуя проверки *техники* для нормализации работы реактора. Если восстановить нормальный режим работы реактора не удаётся, корабль взрывается, и все члены экипажа, не успевшие покинуть его, погибают.

ществом, не нуждающимся в воздухе для дыхания, он теоретически может остаться в живых даже после того, как корабль развалится на куски, — и, если ему повезёт, его успеют подобрать дрейфующим в космосе до того, как он погибнет от голода, недостатка кислорода или космической радиации.

МАСКИРОВКА И ОБНАРУЖЕНИЕ В КОСМОСЕ

Когда космический корабль пытается уклониться от обнаружения врагом, выполняется встречная проверка *маскировки* прячущегося против *электроники* наблюдателя (или против *внимания*, если наблюдатель является живым существом, — гигантские космические монстры обычно обладают органами чувств, позволяющими им замечать космические объекты на огромном расстоянии). Однако, обнаружить космический корабль посреди открытого космоса достаточно просто — чтобы спрятаться от вражеских сенсоров, космический корабль должен быть оборудован какими-либо маскировочными системами, иметь подходящее укрытие или выполнять какие-либо специальные манёвры — если ни одно из этих условий не выполнено, корабль автоматически проваливает проверку *маскировки*.

Укрытием для корабля могут служить астероиды, облака газа или космического мусора или мощное электромагнитное излучение звезды, нарушающее работу вражеских сенсоров. Подобные виды укрытий дают кораблю +2 к проверкам *маскировки* или, в случае с электромагнитными помехами, штраф –2 к проверкам *электроники* наблюдателя. Если корабль пытается спрятаться за объектом, размеры которого во много раз превышают его собственные, таким как планета или спутник, он получает +4 к проверкам *маскировки* до тех пор, пока остаётся в укрытии.

Быстро движущиеся объекты заметить легче, чем медленно движущиеся — именно быстрые в первую очередь привлекают к себе внимание. Если корабль движется со скоростью 70 и более *клеток* в раунд, он получает –2 к проверкам *маскировки*, а если со скоростью 150 *клеток* в раунд или больше, штраф становится равен –4.

Пытаясь спрятаться от обнаружения вражескими сенсорами, космические корабли отключают лишние энергоёмкие системы и соблюдают радиомолчание — если корабельное оснащение суммарно потребляет более половины *пунктов энергии,* вырабатываемых ко-

рабельным реактором, корабль получает –2 к проверкам *маскировки*, и если корабль использует радиосвязь, противник может попытаться выполнить проверку *электроники*, чтобы локализовать источник сигнала. (Впрочем, рядом с кораблями-мирами или планетами, обитателям которых уже известно радио, эфир обычно полон обрывков радиопереговоров, создающих маскирующий «шум»). Чтобы максимально надёжно укрыться от вражеского наблюдения, экипаж корабля может отключить все энергоёмкие системы, прикинувшись куском космического мусора: в этом случае корабль получает +4 к проверкам *маскировки*, но не может использовать никакие виды оснащения, *энергопотребление* которых равно хотя бы единице. Корабль не может использовать даже ускорители, но может «лечь в дрейф», двигаясь по инерции.

УПРАВЛЕНИЕ ПИТАНИЕМ

Обязанностью корабельного инженера во время боя является управление питанием энергоёмких систем и перераспределение энергии между ними. Иногда экипаж корабля может рискнуть, попытавшись выжать из реактора больше энергии, чем тот вырабатывает обычно, или, подав дополнительное питание на корабельные системы, заставить их работать сверх штатных режимов. Неудача в этом случае может означать временное отключение или поломку оснащения, но в случае успеха результат может стоить риска.

† Разгон реактора: чтобы увеличить количество энергии, вырабатываемой реактором корабля или силовой установкой планетохода, бортинженер выполняет проверку *техники*:

- ***Критический провал:*** количество *пунктов энергии,* вырабатываемых реактором корабля, падает до нуля. Планетоход не может использовать ни основные, ни вспомогательные орудия и никакое *энергоёмкое* оснащение, а его двигатель глохнет. Если это происходит над планетой, корабль или планетоход (если он способен летать), начинает падать. Чтобы восстановить работу реактора, бортинженер должен выполнить проверку *техники* со штрафом –2.
- ***Провал:*** количество *пунктов энергии,* вырабатываемых реактором корабля, сокращается вдвое. Планетоход не может использовать никакое *энергоёмкое* оснащение, но может двигаться и вести огонь из вспомогательных орудий. Чтобы восстановить нормальную работу реактора,

бортинженер должен выполнить проверку *техники*.

- ***Успех:*** количество *пунктов энергии*, вырабатываемых реактором корабля, увеличивается на 2, силовая установка планетохода может питать на один вид *энергоёмкого* оснащения больше. Эффект действует в течение 3 *раундов*.
- ***Подъём:*** количество *пунктов энергии*, вырабатываемых корабельным реактором, увеличивается на 5, планетоход может питать на два вида *энергоёмкого* оснащения больше. Эффект действует в течение 3 *раундов*.

† **Разгон двигателей:** инженер может увеличить ускорение транспортного средства, подав дополнительное питание на двигатели и выполнив проверку *техники*:

- ***Критический провал:*** двигатели глохнут — наземное транспортное средство останавливается, воздушное начинает падать, космическое продолжает двигаться с прежней скоростью по инерции, но не может изменить ни скорость, ни направление движения, ни выполнять манёвры. Чтобы восстановить работу двигателей, бортинженер должен выполнить проверку *техники* со штрафом –2.
- ***Провал:*** *ускорение и предельная скорость* транспортного средства уменьшаются вдвое до тех пор, пока бортинженер не выполнит успешную проверку *техники*.
- ***Успех:*** для космического корабля бортинженер может, увеличив *энергопотребление* двигателей на 1, увеличить его *ускорение* на 10. Для планетохода *ускорение* увеличивается на 5, если он колёсный или гусеничный, или на 10, если он парящий или летающий, но в обоих случаях двигатели считаются *энергоёмким* оснащением. *Предельная скорость* транспортного средства увеличивается в полтора раза. Эффект действует в течение 3 *раундов*, если транспортное средство превысило свою обычную *предельную скорость*, по истечении трёх *раундов* его скорость сбрасывается до его обычного значения *предельной скорости*.
- ***Подъём:*** увеличив *энергопотребление* двигателей на 2, бортинженер может увеличить *ускорение* космического корабля на 20 (или на 10, увеличив *энергопотребление* только на 1). Для колёсных или гусеничных планетоходов *ускорение* увеличивается на 10, для парящих или летающих — на 20, и двигатели считаются *энергоёмким оснащением*. *Предельная скорость* транспортного средства увеличивается

вдвое. Эффект действует в течение 3 *раундов*, если транспортное средство превысило свою обычную *предельную скорость*, по истечении трёх *раундов* его скорость сбрасывается до его обычного значения *предельной скорости*.

† Перегрузка орудий: бортинженер может, подав дополнительное питание на орудия и выполнив проверку *техники*, увеличить их мощность. Это действие может быть выполнено только с энергетическим оружием (включая кинетическое — в этом случае снаряд разгоняется с большей скоростью) и не может быть выполнено с ракетами. Если на корабле установлено несколько орудий идентичного типа, бортинженер может подать дополнительное питание на них всех — в этом случае проверка *техники* выполняется со штрафом, равным количеству одновременно задействованных орудий.

- ***Результат 1 или меньше:*** орудие выходит из строя, и чтобы восстановить его работу, требуется проверка *техники* со штрафом –4.
- ***Провал:*** на ближайший ход орудие выходит из строя, и из него нельзя стрелять.
- ***Успех:*** в следующий ход орудие получает один дополнительный кубик урона. *Энергопотребление* корабельных орудий при этом увеличивается на 1, вспомогательные орудия планетоходов считаются *энергоёмким* оснащением, а основные считаются за два вида *энергоёмкого* оснащения.
- ***Подъём:*** в следующий ход орудие не только получает один дополнительный кубик урона, но также получает +4 к *бронебойности*, его *ближняя дистанция* увеличивается на 25 *клеток*, *средняя* — на 50 *клеток*, а *дальняя* — на 100 *клеток*. *Энергопотребление* корабельных орудий увеличивается на 2, вспомогательные орудия планетоходов считаются *энергоёмким* оснащением, а основные считаются за два вида *энергоёмкого* оснащения.

АСТРАЛЬНЫЕ ПЕРЕХОДЫ

Для межзвёздных перемещений быстрее скорости света космические корабли странствующих миров и Империи Дракона используют магитехнические астральные двигатели, позволяющие им перемещаться в измерение, называемое ближним астралом. Для наблюдателя, находящегося в астрале, он выглядит как бескрайняя пустота, заполненная ровным серебряным све-

том, — из-за чего ближний астрал часто называют Серебряной пустотой или Морем душ. Впрочем, Серебряная пустота не вполне пуста: в ней можно увидеть астральные отражения планет, созданные мыслями и эмоциями их обитателей и выглядящие как многочисленные разноцветные «звёзды» (странствующие миры также имеют свои отражения), и астральные каналы, пронизывающие Серебряную пустоту подобно бесчисленным нитям и позволяющие душам умерших попадать в загробные миры, находящиеся в дальнем астрале, а также обеспечивающие связь богов, обитающих всё в том же дальнем астрале, со своей паствой в физическом мире, — и эти отражения и нити служат ориентирами для навигаторов, прокладывающих курс через Серебряную пустоту. Законы физики действуют в астрале по-своему (подробнее см. стр. 233) — в частности, из-за того что в Море душ время как бы не существует, путешествующие через астрал иногда с трудом могут определить, сколько времени занял их полёт, — существуют даже легенды о космических кораблях, после астрального перехода обнаруживших, что в физическом мире за время их путешествия прошли годы или столетия.

Чтобы проложить курс между звёздами, навигатор должен выполнить проверку *электроники*, вычисляя движение звёзды или планеты, к которой он хочет совершить прыжок. Необходимые вычисления занимают 1d6 минут, однако если корабль пытается уйти в астрал от преследующих его врагов, навигатор может попытаться провести необходимые вычисления «в ускоренном режиме» — в этом случае прокладывание курса занимает всего 1 *раунд*, но проверка *электроники* осуществляется со штрафом –4. Если корабль пытается совершить астральный переход между двумя объектами одной звёздной системы, проверка *электроники* получает преимущество +2. В зависимости от результата проверки корабль выходит из астрала на большем или меньшем расстоянии от желаемого объекта.

- ***Результат 1 или меньше:*** корабль выходит из астрала не в той звёздной системе, в которой хотел его экипаж. Впрочем, скорее всего, в этой звёздной системе тоже найдётся что-то интересное…
- ***Провал:*** корабль выходит из астрала на расстоянии в 1d6 недель пути от желаемого объекта — возможно, рядом с другой планетой той же звёздной системы, а возможно, в пустоте глубокого космоса, вдали от каких-либо небесных тел. Как правило,

в этом случае экипаж корабля совершает повторный астральный переход, чтобы оказаться ближе к желаемому объекту (и, поскольку обычно переход происходит в пределах более-менее одной звёздной системы, проверка *электроники* получает преимущество +2).

- ***Успех:*** корабль выходит из астрала в 2d6 днях пути от желаемого объекта — планеты или корабля-мира (если экипажу точно известно местоположение корабля-мира).
- ***Подъём:*** корабль выходит из астрала ближе к желаемому объекту — всего в 1d6 днях пути. При двух *подъёмах* корабль выходит из астрала менее чем в сутках пути от желаемой планеты или корабля-мира.

Перед тем, как совершить астральный переход, корабль должен разгоняться в течение 5 *раундов*, что даёт возможным преследователям время, чтобы попытаться остановить его. Если протагонисты пытаются уйти в астрал от преследующих врагов или, напротив, остановить вражеский корабль, прежде чем он совершит астральный переход, рекомендуется использовать правила погонь.

Следует обратить внимание, что астральный переход не может быть выполнен, если корабль находится в гравитационном колодце планеты или звезды, — силы гравитации препятствуют выходу в астрал.

Каждый раз, когда космический корабль совершает астральный переход, игроки должны вытянуть одну карту из колоды. Если достоинство карты — десятка или младше, ничего особенного не происходит, но если вытянутая карта — валет или старше, это означает, что мысли и эмоции экипажа привлекли к себе внимание обитателей астрала. Каких именно — зависит от масти вытянутой карты.

- ♠ **Пики:** существа, внимание которых привлекли к себе персонажи, желают просто сожрать их души или разум, превратив своих жертв в пустые, лишённые души оболочки или пускающих слюни овощей. Приготовьтесь к бою!
- ♣ **Трефы:** экипаж привлёк к себе внимание астральных существ, питающихся негативными эмоциями, такими как страх или ненависть. Такие существа обычно действуют менее прямолинейно, подчиняя себе разум астральных путешественников и заставляя их испытывать те эмоции, которыми они питаются.
- ♦ **Бубны:** на путешественников обратили своё внимание существа, воплощающие абстрактные понятия, такие как наука, справедливость, воинская

слава и так далее, — если два предыдущих разряда существ можно назвать демонами, то некоторых из этих существ можно причислить к ангелам. Они будут стараться заставить встреченных ими путешественников действовать в соответствии с теми понятиями, которые они воплощают. Впрочем, иногда с этими существами можно договориться — но они готовы действовать принуждением, если путешественники не согласны следовать их идеалам добровольно.

- ♥ **Черви**: корабль привлёк к себе существ, питающихся положительными эмоциями, такими как радость, дружба или что-то в этом роде. Казалось бы, в этом нет ничего плохого, но если путешественники слишком сильно поддадутся таким эмоциям, они могут решить оставаться в астрале как можно дольше и навсегда застрять в своём маленьком персональном рае.

Привлечённые мыслями экипажа существа материализуются непосредственно внутри и корабля, но необязательно исчезают, когда корабль возвращается из астрала в физический мир.

Наконец, если вытянутая карта — **джокер**, корабль оказывается в одном из миров дальнего астрала, также именуемого Иномирьем: это могут быть владения кого-то из бесчисленных богов; один из загробных миров, куда души людей попадают после смерти; миры, воплощающие в себе абстрактные понятия, такие как добро, порядок, война и так далее; или даже астральные города древних цивилизаций. Это не является ошибкой навигации — подобные вещи происходят, когда экипаж слишком сильно думает о вещах, связанных с тем астральным миром, в котором оказывается корабль. Путешествия по Иномирью часто бывают опасны, но почти всегда — интересны, и нередко экипажи кораблей, оказавшихся в дальнем астрале, пользуются возможностью исследовать измерения, в которые обычно трудно попасть другими способами. Чтобы вернуться из дальнего астрала в физический мир, навигатор должен выполнить проверку *электроники* со штрафом -4; при результате 1 или меньше корабль может оказаться весьма и весьма далеко от того места в физическом мире, куда хотела вернуться его команда.

Возможность столкнуться во время астрального путешествия с существами, населяющими Море душ, является причиной, по которой многие капитаны предпочитают не использовать астральные переходы для пе-

ПЕРВОЕ ПРАВИЛО АСТРАЛЬНЫХ ПУТЕШЕСТВИЙ

Вероятно, некоторые из читателей уже подумали: если во время путешествий через астрал мысли и эмоции путешественников притягивают к себе местных обитателей, а то и могут случайно закинуть корабль вместе с экипажем в Иномирье, то путешествующие через астрал должны стараться максимально очистить свой разум от всяких мыслей. Действительно, именно это рекомендуется делать путешественникам через астрал, однако это легче сказать, чем сделать: зачастую вместо того, чтобы ни о чём не думать, человек думает о том, чтобы ничего не думать, вдобавок избегать посторонних мыслей в течение всего путешествия через астрал довольно сложно, а если человек боится того, чтобы случайно подумать о чём-то не том, это притягивает обитателей астрала ещё сильнее. Медитативная музыка, которую некоторые вольные капитаны считают средством защиты от лишних мыслей, помогает не всегда, а сон не помогает вовсе — напротив, сновидения спящего в астрале могут материализовываться рядом с ним. Максимально надёжным средством защиты от опасностей астральных путешествий считается погружение экипажа в криогенный сон или темпоральный стазис (астральные путешественники эпохи Звёздной Федерации, предшествовавшей созданию странствующих миров, использовали именно криогенные капсулы — их корабли были намного медленнее современных, и опасность встретиться с обитателями астрала была для них сильнее), однако, во-первых, для полной безопасности экипаж должен быть погружён в стазис до совершения астрального перехода, а во-вторых, кто-то должен оставаться на вахте, чтобы вести корабль через астрал и «разбудить» членов экипажа после выхода в физический мир. Впрочем, проблему может решить использование достаточно большого стазис-трюма и робота-навигатора...

ремещения внутри звёздных систем: чем реже корабль прибегает к астральным переходам, тем лучше. К счастью, если корабль оснащён рунным защитным контуром, тот не позволяет астральным существам проникать внутрь корабля или воздействовать на его экипаж снаружи, хотя не страхует корабль от возможности случайно переместиться в Иномирье. Что касается странствующих миров, то миллионы мыслящих, испытывающих эмоции существ на борту при каждом астральном переходе притягивают к себе существ астрала как огонь мотыльков, но корабли-миры оснащены рунной защитой и магитехническими генераторами полей, не позволяющими астральным существам проникать внутрь кораблей-миров, надёжно защищая жителей странствующих миров от обитателей астрала. Впрочем, для минимизации риска странствующие миры предпочитают совершать межзвёздные перемещения как можно реже — между астральными переходами, выполняемыми кораблями-мирами, могут проходить годы.

МАГИЯ

Во вселенной ***«Странствующих миров»*** наряду с научным знанием и высокими технологиями всегда существовали сверхъестественные силы и магия — они были известны обитателям галактики задолго до научно-технической революции. В рукаве Виверны немало планет, обитатели которых находятся на низших уровнях научного развития, но гораздо меньше планет, где людям были бы совершенно неизвестны волшебство и божественные силы. Эта глава посвящена сверхъестественным силам, которыми могут обладать персонажи игроков.

ИСТОЧНИК МАГИИ

Версий того, откуда маги черпают свои силы, существует примерно столько же, сколько и магических традиций во вселенной, то есть великое множество. Однако на странствующих мирах распространена общая теория магии, согласно которой источником всех сверхъестественных сил является астрал — иное пространство, которое эта теория опредляет как «мир безграничных возможностей». В астрале не действуют (или действуют не полностью) привычные людям законы физики, и, проникая в материальный мир благодаря усилиям магов, энергии астрала помогают магам творить волшебство, попирающее законы природы. Нет единого мнения, что является первичным: астрал или физический мир — согласно одной из теорий, астрал создан человеческими мыслями, эмоциями, и верованиями, и боги, обитающие в астрале, реальны потому, что в них верят огромные массы людей, а заклинания магов действуют потому, что в их действенность верят люди. Однако согласно другой версии, астрал существовал до рождения материальной вселенной, и только из его бесформенного хаоса безграничных возможностей смог родиться мир людей, облечённый в материю и подчиняющийся строгим законам.

Астрал обычно разделяют на три «слоя». Самый ближний из них, называемый пограничным астралом или Отражением, является отражением физического мира в астрале, в котором существуют мысли, эмоции и сны людей, в котором обитают духи природы и призраки умерших, которые по какой-то причине не отправились в загробные миры. За ним идёт ближний астрал, так-

же именуемый Серебряной пустотой или Морем душ и отделяющий друг от друга «островки» пограничного астрала точно так же, как пустота космоса разделяет планеты физического мира. Космические корабли странствующих миров используют ближний астрал для путешествий быстрее скорости света, и для наблюдателя он выглядит как бескрайняя пустота, залитая ровным серебряным светом, в которой мимолётные мысли и эмоции людей на миг обретают плоть и рассеиваются снова. Ориентирами в Серебряной пустоте являются лишь отражения имеющих разумную жизнь планет, созданные мыслями и эмоциями их обитателей и выглядящие в Море душ как разноцветные звёзды, и астральные каналы, связывающие иномировые царства богов с планетами, где обитают верующие в этиих богов, и выглядящие в Море душ как паутина тонких нитей, пронизывающих Серебряную пустоту. За ближним астралом идёт дальний астрал, называемый также Иномирьем и разделённый на множество больших и малых миров: в нём находятся владения бесчисленных богов, в нём можно найти миры, являющиеся воплощениями стихий или абстрактных понятий, таких как добро, закон или война. Миры дальнего астрала причудливы и существуют по своим собственным

ДОБЫЧА АСТРАМАТЕРИИ ИЗ ЭЛЬФОВ

У вдумчивого читателя мог возникнуть вопрос: если астраматерия содержится в телах живых существ, обладающих магическим потенциалом или сверхъестественными способностями, то не пытался ли кто-либо добывать её оттуда? Само собой разумеется, что такой способ получения астраматерии считается аморальным — на странствующих мирах даже разведение магических животных для получения астраматерии из их тел встречает протесты со стороны «зелёных». Но также очевидно, что всегда находились желающие добывать эссенцию астрала из разумных существ. На странствующих мирах действуют организованные преступные группировки, занимающиеся торговлей органами разумных существ, содержащих астраматерию. А в Империи Дракона любой человек может продать государственным корпорациям своё тело, содержащее магическую материю, целиком или по частям — в случае продажи жизненно важных органов плата на за них выдаётся родственникам «донора». С точки зрения законов Империи, в этом нет ничего предосудительного: такие операции производятся с согласия «донора», и ему или его родственникам честно выплачиваются положенные деньги.

законам, и очень немногим людям (не считая тех, чьи души отправляются в загробные миры после смерти) удавалось увидеть дальний астрал своими глазами, а ещё меньше людей сумели вернуться назад и рассказать о том, что они видели. Некоторые утверждают, будто за дальним астралом есть ещё один слой, именуемый глубоким астралом или Запредельем и представляющий собой первозданный хаос, из которого был создан мир, но о нём известны лишь крупицы информации — в основном весьма и весьма пугающей.

Иногда эссенция астрала просачивается в физический мир и, соединяясь с материей, порождает вещества, обладающие сверхъестественными свойствами, — «астраматерию». Металлы и кристаллы, несущие в себе эссенцию астрала, волшебники используют для создания магических талисманов и артефактов, а магитехники странствующих миров — для создания своих устройств, объединяющих магию и технику. Части растений, содержащих астраматерию, травники и алхимики издавна использовали для создания своих зелий и эликсиров. Астраматерия может содержаться и в телах животных — благодаря этому на свет появляется множество биологических видов, обладающих сверхъестественными способностями (драконы, единороги и прочие — лишь самые известные примеры), и даже разумные расы, обладающие магическим потенциалом. Как происходит образование астраматерии — до сих пор не выяснено до конца: считается, что она накапливается

в физическом мире очень медленно, постепенно, и в ничтожных количествах эссенция астрала присутствует в любой материи. Но иногда могут происходить астральные прорывы — катастрофические выбросы астральной энергии, сопровождающиеся значительными разрушениями, но создающие большое количество астраматерии в месте прорыва. Для странствующих миров, широко использующих магитехнику, астраматерия в любых видах (лучше всего — годная к промышленной добыче) является очень и очень ценным ресурсом (чуть более подробную информацию можно найти на стр. 256).

Обладатели различных мистических даров могут использовать силу астрала по-разному. Волшебники чертят магические символы и фигуры, которые направляют потоки астральной энергии нужным им образом, и произносят словесные формулы, вызывающие нужный резонанс в астрале. (Впрочем, это всего лишь одно из объяснений принципа работы волшебства). Псионики и чародеи от рождения обладают связью с астралом, позволяющей им черпать энергию из сверхъестественного мира. Священники и жрецы служат силам, обитающим в астрале, и получают свои способности от них. Магитехники же создают свои устройства с помощью начертательной магии волшебников и компонентов, содержащих астраматерию, а алхимики — используют для создания своих эликсиров вещества, содержащие, хотя бы в ничтожных количествах, эссенцию астрала.

МИСТИЧЕСКИЕ ДАРЫ

В галактике существует великое множество магических традиций, но большинство из них так или иначе сводимы к четырём основным видам сверхъестественных сил: волшебству, псионике, чудесам и магитехнике (включающей в себя создание магических имплантатов), а особняком стоит алхимия, находящаяся на стыке волшебства и магитехники. Подробнее об этих дарах будет рассказано ниже.

Мистический дар (волшебство)

Навык: *волшебство (смекалка)*
Начальные пункты силы: 10
Начальные силы: 3

Волшебники бывают разными и могут принадлежать к самым разным магическим традициям, но все они используют магию словесных заклинаний и магических знаков. Творя свою магию, они делают особые жесты, чертят магические фигуры или руны и произносят заклинания на языках, которые, по их утверждению, обладают магической силой: языке драконов, языках иномировых

существ или загадочной Истинной речи, якобы являющейся языком самого творения. Волшебство является не столько «магией дара», сколько сложной наукой или искусством — от волшебника требуются терпение и усидчивость, чтобы изучить законы магии, и интеллект, чтобы понять эти законы и не убить себя первой же случайной ошибкой при произнесении заклинания.

† Магическая отдача: если волшебник получает *осложение* (1) на проверке *сверхъестественного навыка*, он оказывается в *шоке*. Это может повлечь за собой *ранение*.

† Магия слова и жеста: если чудотворцы могут читать свои молитвы про себя, а псионикам для использования своих сил достаточно усилия воли, то волшебники более зависимы от «ритуальной» части магии. Чтобы творить свои заклинания, волшебники должны иметь возможность говорить — хотя бы шёпотом — и им требуется хотя бы одна свободная рука, чтобы делать магические жесты.

Мистический дар (псионика/чародейство)

Навык: *псионика (характер)*

Начальные пункты силы: 10

Начальные силы: 3

На странствующих мирах этот вид сверхъестественных сил обычно называют псионикой, но на многих планетах его зовут чародейством (в отличие от волшебства) и считают одним из видов магии, а его носителей — потомками демонов или ангелов, драконов, элементалей или иных сверхъестественных существ. Возможно, некоторые из псиоников и вправду имели в своём роду сверхъестественных существ — с уверенностью можно утверждать, что псионические способности, в отличие от волшебства, являются врождённым даром. Псионики не произносят заклинаний или молитв: им достаточно лишь концентрации и усилия воли, чтобы явить свои сверхъестественные силы. Но дар псионика может быть опасен для него самого и для окружающих, поэтому на многих планетах «чародеи» окружены страхом и множеством суеверий.

† Неуправляемый дар: если псионик получает *осложнение* (1) на проверке *сверхъественного навыка*, он оказывается в *шоке*. При *критическом провале* на проверке *сверхъестественного навыка* его способности выходят из-под контроля: атакующие *силы* наносят урон ему самому или его союзникам, *силы*, которые должны были ослабить врагов, усиливают их, а *силы*, которые должны были усилить союзников, ослабляют их, и так далее. Каким образом способности псионика оборачиваются против него, решает адмирал.

Мистический дар (чудеса)

Навык: *вера (характер)*

Начальные пункты силы: 10

Начальные силы: 3

Чудотворцы получают свои способности от высших сил: богов, духов, демонов или космических сил — в обмен на своё служение. Большинство чудотворцев — жрецы богов, шаманы, мистики и тому подобные люди, посвятившие свою жизнь духовным практикам, но бывает так, что одни люди всю жизнь возносят молитвы богам, надеясь обрести чудотворные силы, но не получая ответа от высших сил, а других людей, никогда не мечтавших о чём-либо подобном, избирают сами боги, одаряя их способностями к чудотворству. Обитатели галактики поклоняются великому множеству самых разных богов — подробнее о богах и религиях можно прочесть в следующей главе.

† Защитник веры: боги дают чудотворцам их силы в обмен на служение и могут лишить их божественных сил в наказание за проступки. Для каждой религии есть свой список грехов, которые служитель веры не должен совершать. За *мелкие грехи* чудотворец получает штраф –2 ко всем проверкам *веры* в течение недели. За *тяжкие грехи* персонаж на неделю полностью лишается своих сверхъестественных сил. Наконец, за совершение *смертного греха* персонаж теряет свои силы навсегда — он должен будет совершить некое значительное деяние в искупление своего греха, чтобы силы вернулись к нему.

† Божественные сферы: в начале игры чудотворцы имеют доступ не к одной, а к трём *сферам*, соответствующим их божеству или силе, которой они служат. Список доступных *сфер* свой у каждого божества, и чудотворец не может свободно выбирать себе доступные *сферы*, также он не может в дальнейшем получать доступ к новым *сферам* с помощью *черт*.

Мистический дар (магитехника)

Навык: *магитехника (смекалка)*

Начальные пункты силы: 10

Начальные силы: 1

Магитехника объединяет в себе магические и научные знания и является технологией создания устройств, выходящих за рамки законов физики. Странствующие миры во многом существуют благодаря магитехнике: астральные двигатели позволяют им путешествовать между звёздами, магитехнические генераторы создают искусственную гравитацию на кораблях-мирах, генераторы силовых полей защищают гигантские корабли от ударов метеоритов, а магитехническая информационная сеть Астранет позволяет обитателям странствующих миров поддерживать связь в реаль-

ном времени на расстоянии в сотни световых лет. За пределами странствующих миров (и Империи Дракона, разумеется) магитехника не столь распространена и встречается обычно на планетах, переживших индустриальную революцию: там она может быть известна под названием «эфиротехники», «безумной науки» или другими названиями. Для создания своих устройств магитехники часто используют материалы, содержащие астраматерию, магические символы и фигуры.

Магитехника подчиняется тем же правилам, что и *безумная наука* из базовой книги ***«Дневника авантюриста»***. Также магитехника не имеет ограничения по числу доступных *сфер*: каждая новая *сила*, являющаяся также новым устройством, может относиться к новой *сфере*.

Мистический дар (магимпланты)

Навык: *особый (нет)*

Начальные пункты силы: 20

Начальные силы: 1

Магимпланты — это магитехнические устройства, вживлённые в тело человека, управляемые им как частью собственного тела и получающие питание из его организма. Технологии создания магиплантов известны лишь на немногих планетах, даже тех, которым известна магитехника, и даже на странствующих мирах и в Империи Дракона операции по вживлению магиплантов проводятся не так уж часто. Нередко люди с магитехническими имплантами (часто называемые «магборгами») получают их в качестве протезов вместо утраченных частей тела, но иногда тайные организации странствующих миров или Империи берут здоровых агентов и вживляют им магимпланты, превращая агентов в идеальные машины, созданные для служения. Прежде магимпланты были кибернетическими, и магборги были уязвимы для электромагнитных импульсов, но теперь чаще используются биомеханические магимпланты, имеющие в своей основе ткани живых существ, содержащие астраматерию. Правда, получение таких тканей — дело непростое и вдобавок грязное, поэтому операциями по вживлению магимплантов обычно занимаются либо подпольные хирурги, либо сотрудники спецслужб.

Магимпланты подчиняются тем же правилам, что и *суперсилы* из ***«Дневника авантюриста»***. Каждая новая *сила* является новым имплантом: например, сила *поток* может быть огненными железами дракона, имплантированными в горло магборга, *зоркость* — искусственными или хирургически изменёнными глазами, а *полёт* может быть как имплантированными крыльями, так и вживлённым магборгу левитационным органом. Магимплан-

ты не имеют ограничения по числу доступных *сфер*: каждая новая *сила* может относиться к новой *сфере*.

Мистический дар (алхимия)

Навык: *алхимия (смекалка)*
Начальные пункты силы: 10
Начальные силы: 3

Алхимию одни считают искусством, находящимся на стыке волшебства и магитехники, поскольку, подобно волшебству, алхимия требует не наличия дара, а долгого и усердного изучения, а подобно магитехнике, опирается на использование содержащейся в материи эссенции астрала. Другие же считают её более примитивной версией магитехники: на планетах, ещё не знающих магитехники, алхимией могут владеть учёные-оккультисты, шаманы-травники примитивных племён и другие люди. Алхимия является искусством создания алхимических эликсиров, зелий и других составов, обладающих магическими свойствами. Вопреки распространённому мнению, далеко не все алхимические составы включают в себя астраматерию — согласно представлениям алхимиков странствующих миров, любая материя содержит ничтожные количества эссенции астрала, и алхимики используют скрытые магические свойства обычных веществ для создания своих эликсиров. Конечно, по-настоящему могущественные алхимические эликсиры требуют для своего создания астраматерии в виде волшебных трав, частей тел волшебных животных, порошков магических камней и так далее.

Алхимия подчиняется правилам для одноимённого *мистического дара*, описанным в базовой книге ***«Дневника авантюриста 2»***.

Сферы

Вселенная ***«Странствующих миров»*** велика и обширна, и в ней, в отличие от многих миров классического фэнтези, легко можно встретить волшебников-целителей (исцеляющие заклинания во многих фэнтези-мирах считаются прерогативой жрецов) или священников, мечущих во врагов молнии (особенно если это священники богов грома и молнии). Тем не менее, нельзя сказать, чтобы каждому обладателю сверхъестественных способностей были доступны абсолютно любые *силы*. В ***«Странствующих мирах»*** сверхъестественные *силы* разделены на множество так называемых *сфер*: этими сферами могут быть классические четыре стихии, добро, зло, порядок или хаос, война или живая природа, разум или движение, и так далее.

Персонаж с *мистическим даром алхимия*, *волшебство* или *псионика*

начинает игру, владея какой-либо одной *сферой*, но в дальнейшем может получать доступ к новым с помощью черты *новая сфера*. В отличие от них, чудотворцы всегда владеют тремя *сферами* — ни больше, ни меньше. Для магитехников и магборгов каждая *сила* может относиться к новой *сфере*, однако каждое из их устройств или имплантов считается принадлежащим к одной и только одной *сфере*, в отличие от обладателей других *мистических даров*, которые могут использовать свои *силы*, относящиеся к нескольким доступным им *сферам*, разными способами.

Обратите внимание, что *сферы*, которыми владеет персонаж, должны так или иначе сочетаться между собой. «Свет» и «тьма», к примеру, являются противоположными сферами и плохо соседствуют друг с другом, а «воздух», «пространство» и «закон» имеют мало точек пересечения. Если игрок хочет владеть *сферами*, которые плохо сочетаются между собой, ему нужно будет придумать достаточно убедительное обоснование.

В ***«Странствующих мирах»*** *сферы* включают в себя *аспекты* из «***Дневника авантюриста***»: атакующие *силы* каждой из *сфер* имеют дополнительные эффекты, указанные в описании соответствующей *сферы*.

* *Силы*, помеченные звёздочкой, являются новыми *силами*, описанными далее в этой главе.

** *Силы*, помеченные двумя звёздочками, отсутствовали в «***Дневнике авантюриста***», но были добавлены в «***Дневнике авантюриста 2***».

ВРОЖДЁННЫЕ ДАРЫ НАРОДОВ

Некоторые разумные виды обладают особенностью *мистический дар,* и адмирал может решить ограничить их в выборе доступных *сфер* такими сферами, которые будут тематически подходить этой расе. Представители народов, обладающих *мистическим даром,* могут выбрать в начале игры одну из пяти доступных их народу *сфер*.

- ***Илари***: движение, звук, молния, огонь, разум
- ***Крислоны***: движение, звук, пространство, разум, техника
- ***Полурослики***: земля, знание, техника, трансмутация, удача
- ***Тёмные эльфы***: земля, знание, смерть, тьма, удача
- ***Цирриноиды***: вода, пространство, разум, трансмутация, тьма
- ***Эльфы***: звук, знание, природа, свет, удача

Это правило является опциональным, и адмирал не обязан ограничивать выбор доступных тем или иным народов *сфер* этими списками. Персонажи, обладающие *мистическим даром (чудеса),* получают не одну *сферу* из доступного своему народу списка, а те *сферы*, которыми наделяет их божество, которому они поклоняются.

Вода

Этой *сферой* могут владеть волшебники-элементалисты и некоторые алхимики, жрецы богов моря и водной стихии или чародеи, в чьих жилах течёт кровь существ, связанных со стихией воды (те, кто предпочитает называть чародеев псиониками, зовут эту способность «гидрокинез»). *Сфера* воды даёт способность управлять водяными потоками, сокрушающими врагов, и даёт быстроту и текучесть воды, а также открывает доступ к целительной силе воды.

Доступные силы: *великое исцеление*, *взрыв*, *волна*, *друг зверей* (водные животные), *замедление*, *защита от окружающей среды* (дыхание под водой или хождение по воде, защита от жажды и обезвоживания), *исцеление*, *ослепление*, *поток*, *превращение* (в водоплавающих существ), *призыв союзника* (водяные элементали), *проворство*, *прорицание*, *стрела*, *струя***, *управление элементами* (только вода), *ускорение*.

Аспект: атакующие *силы* этой сферы могут наносить *несмертельный урон*. Игрок должен выбрать, какой тип урона он хочет нанести, прежде чем выполнить проверку *сверхъестественного навыка*.

Воздух

Этой *сферой* могут владеть волшебники-элементалисты и алхимики, изучающие воздушную стихию, жрецы богов неба и погоды или чародеи, в чьих жилах течёт кровь существ, связанных с воздушной стихией. *Сфера* воздуха позволяет вызывать ветер и управлять воздушными потоками, даёт магу быстроту ветра и способность летать, становиться прозрачным, как воздух, или даже самому превращаться в воздух, становясь неосязаемым.

Доступные силы: *взрыв*, *волна*, *друг зверей* (летающие животные), *защита от окружающей среды* (защита от удушья, недостатка кислорода или действия вакуума, а также непогоды), *зоркость*, *невидимость*, *неосязаемость*, *оглушение*, *ослепление*, *поддержка*, *полёт*, *превращение* (в летающих существ), *проворство*, *призыв союзника* (воздушные элементали), *смерч*, *стрела*, *струя***, *управление элементами* (только воздух), *ускорение*, *щит*.

Аспект: атакующие *силы* этой *сферы* наносят *несмертельный урон,* однако при *подъёме* на проверке *сверхъестественного навыка* цель оказывается опрокинута *навзничь/распластывается*.

Война

Этой *сферой* обычно владеют жрецы, служащие богам войны, но также ею могут владеть и боевые волшебники, использующие свои заклинания для ратного дела. *Сфера* войны

даёт силу в бою, позволяет призывать магическое оружие и доспехи, создавая их из ничего, и рассеивать колдовство врагов, полагающихся в бою на свою магию.

Доступные силы: *благословение/проклятье*** (физические *характеристики* и боевые *навыки*), *взрыв*, *волна*, *дар воина*, *доспех*, *зоркость*, *изгнание*, *иссушение*, *оглушение*, *ослепление*, *оценка противника***, *поток*, *призыв союзника* (боевые големы и духи войны), *разрушительное поле*, *рассеивание*, *сокрушение*, *стена*, *стрела*, *струя***, *увеличение/уменьшение* (только увеличение), *ужас*, *усилить/ослабить параметр* (физические *характеристики* и боевые *навыки*), *щит*.

Аспект: атакующие *силы* этой *сферы* мечут во врагов созданные с помощью магии стальные лезвия и обрушивают на врага ливни крошечных острых стрел. Магические атаки магов войны имеют *бронебойность*, равную 2.

Движение

Эта *сфера* позволяет перемещать материальные объекты с помощью силовых или гравитационных полей или силой мысли. Ею обычно владеют волшебники или псионики-телекинетики, а магитехники могут создавать устройства, генерирующие силовые или гравитационные поля. С её помощью можно перемещать предметы, отбрасывать прочь врагов или перемещать самоё себя.

Доступные силы: *взрыв*, *волна*, *защита от окружающей среды* (от высокой, низкой или нулевой гравитации), *оглушение*, *паучьи лапы, полёт*, *поток*, *путы*, *смерч*, *сокрушение*, *стена*, *стрела*, *струя***, *телекинез*, *ускорение*, *щит*.

Аспект: атакующие *силы* этой *сферы* могут наносить *несмертельный урон*: игрок должен выбрать, какой тип урона он хочет нанести, прежде чем выполнить проверку сверхъестественного навыка. При *подъёме* на проверке *сверхъестественного навыка* цель атакующей *силы* оказывается *опрокинута навзничь/распластывается*.

Добро

Этой *сферой* владеют в первую очередь служители добрых богов, но также ею могут владеть волшебники мистических орденов, служащих добру, или чародеи, в чьих жилах течёт кровь посланцев горних миров. *Сфера* добра способна придавать своему обладателю силы множеством способов, включая исцеление его ран.

Доступные силы: *благословение/проклятье*** (только благословение), *великое исцеление, дар воина, доспех, изгнание, иссушение, исцеление, оглушение, поддержка, полиглот, призыв союзника* (добрые

иномировые существа), *прорицание, рассеивание, свет/тьма* (только свет), *смятение, сокрушение, увидеть/скрыть сверхъестественное* (только увидеть), *усилить/ослабить параметр* (только усиление), *щит*.

Звук

Эту *сферу* многие волшебники зовут магией песни, а псионики — «психической песнью», а из жрецов ею владеют служители божеств, покровительствующих искусствам, однако также эффекты, связанные со звуком, могут производить различные магитехнические устройства. С помощью *сферы* звука можно как подчинять себе разум слушателей, так и сокрушать врагов звуковыми волнами.

Доступные силы: *благословение/проклятье***, *взрыв, дар воина, друг зверей, замедление, изгнание, иссушение, исцеление, кукла, оглушение, поддержка, полиглот, поток, рассеивание, смятение, сон, струя***, *ужас, усилить/ослабить параметр*.

Аспект: атакующие *силы* этой *сферы* оглушают противников громким звуком: если атака вызвала *шок* или *ранение*, противник автоматически проваливает проверки *внимания*, связанные со слухом (как если бы он получил *крупный изъян тугой на ухо*) и получает –2 к *защите*, пока не выйдет из *шока*.

Земля

Этой *сферой* могут владеть маги-элементалисты и некоторые алхимики, жрецы богов и богинь земли, а также чародеи, в чьих жилах течёт кровь стихийных существ. Она даёт волшебнику твёрдость камня и способность свободно двигаться под землёй, а также может замедлять его врагов.

Доступные силы: *благословение/проклятье*** (*сила*, *выносливость* и атлетические *навыки*), *великое исцеление, взрыв, волна, доспех, друг зверей* (наземные или роющие животные), *замедление, исцеление, ночное зрение, оглушение, паучьи лапы, поддержка, подземный ход, поток, превращение* (в норных или подземных существ), *призыв союзника* (элементали земли), *путы, сокрушение, стена, стрела, струя***, *увеличение/уменьшение, управление элементами* (только земля) *усилить/ослабить параметр* (*сила*, *выносливость* и атлетические *навыки*).

Аспект: атакующие *силы* этой *сферы* могут наносить *несмертельный урон*. Игрок должен выбрать, какой тип урона он хочет нанести, прежде чем выполнить проверку *сверхъестественного навыка*.

Знание

Эта *сфера* позволяет видеть сокрытое от глаз простых людей и воздействовать на самую суть магии. Ею

могут владеть волшебники, глубоко изучившие природу сверхъестественного, или жрецы богов, покровительствующих знанию и магии.

Доступные силы: *благословение/проклятье***, *дар воина, изгнание, иссушение, ослепление, оценка противника***, *полиглот, призыв союзника, прорицание, рассеивание, свет/тьма, увидеть/скрыть сверхъестественное, ужас, усилить/ослабить параметр, чтение мыслей*.

Молния

Этой *сферой* могут владеть жрецы богов грома и молнии, волшебники, изучившие природу электричества, алхимики, глубоко изучившие электрохимию, или псионики, владеющие даром электрокинеза, также магитехнические устройства могут содержать в себе *силы*, принадлежащие к этой *сфере*. «Более консервативные» маги воспринимают эту *сферу* как гром и молнию, гнев небесных богов, тогда как другие маги воспринимают *сферу* молнии как управление электричеством и электрическими явлениями.

Доступные силы: *взрыв, импульс**, *ночное зрение, оглушение, ослепление, поддержка, поток, проворство, разрушительное поле, свет/тьма* (только свет), *сокрушение, стена* (энергетическая), *стрела, струя***, *щит*.

Аспект: атакующие *силы* этой *сферы* при *подъёме* на проверке *атаки* выводят из строя электронные устройства, используемые противником, такие как рации, приборы ночного видения и так далее. Транспортные средства, получившие попадание магической молнией с *подъёмом* на проверке *атаки*, получают штраф –2 к проверкам *вождения* и *электроники*, до тех пор, пока их экипаж не нормализует работу бортовой электроники, выполнив проверку *техники*. (Разумеется, против транспортных средств, обладающих *тяжёлой бронёй*, атакующая сила должна считаться *тяжёлым оружием*). Против роботов атакующие *силы* этой *сферы* получают +4 к проверкам *урона*.

Огонь

Этой *сферой* могут владеть маги-элементалисты, жрецы богов огня, псионики, владеющие даром пирокинеза, или чародеи, в чьих жилах течёт кровь огненных созданий (таких как драконы), а также магитехнические устройства могут создавать огонь, а алхимические эликсиры могут взрываться ярким пламенем. Способности этой *сферы* не нуждаются в представлении: она позволяет метать огонь во врага и управлять огнём.

Доступные силы: *взрыв, защита от окружающей среды* (защита от жара или холода), *ночное зрение, оглушение, ослепление, поток, при-*

зыв союзника (огненные элементали), *проворство, разрушительное поле, свет/тьма* (только свет), *сокрушение, стена* (огненная), *стрела, струя***, *управление элементами* (только огонь).

Аспект: атакующие *силы* этой *сферы* могут поджечь легковоспламеняемые материалы (согласно правилам по возгоранию из ***«Дневника авантюриста»***). При *подъёме* на проверке *сверхъестественного навыка* противник оказывается охвачен огнём и получает 1d10 урона каждый *раунд*, но может потратить *действие* и выполнить проверку *ловкости*, чтобы сбить пламя.

Порядок

Этой *сферой* чаще всего владеют служители богов, связанных с цивилизацией и законами, но ею также могут владеть волшебники, посвятившие свою жизнь охране вселенского порядка. Она придаёт силы служителям порядка и даёт им арсенал способностей, позволяющих волшебникам останавливать тех, кто нарушает порядок и закон.

Доступные силы: *благословение/проклятье***, *дар воина, доспех, изгнание, иссушение, оглушение, оценка противника***, *полиглот, призыв союзника* (существа порядка), *прорицание, путы, рассеивание, смятение, сокрушение, стена, увидеть/скрыть сверхъестественное* (только увидеть), *ужас, усилить/ослабить параметр, чтение мыслей, щит*.

Природа

Чаще всего этой *сферой* владеют жрецы богов и богинь, связанных с природой, растительным и животным миром, но некоторые волшебники или алхимики, погрузившиеся в изучение живой природы, или чародеи, в чьих жилах течёт кровь фей или иных природных существ, тоже могут владеть ею. *Сфера* природы даёт власть над растениями и животными, в том числе способность превращаться в животных и призывать их себе на помощь, а также способности к целительству.

Доступные силы: *благословение/проклятье***, *великое исцеление, доспех, друг зверей, зоркость, исцеление, ночное зрение, паучьи лапы, поддержка, подземный ход, превращение, призыв союзника* (животные и существа-растения), *путы, стена, увеличение/уменьшение, усилить/ослабить параметр, ускорение*.

Пространство

Эта *сфера* обычно доступна волшебникам, постигающим тайны пространства и времени, и магитехникам, создающим устройства, которые искажают пространство-время, но также ею могут владеть жрецы древних богов с непроизносимыми

именами или псионики, происхождение дара которых столь же загадочно, сколь и сама эта *сфера*. Она позволяет замедлять и ускорять время для самого мага или его врагов, а также искажать пространство, позволяя магу двигаться сквозь твёрдые предметы.

Доступные силы: *врата**, *замедление, защита от окружающей среды* (защита от радиации, выскокой гравитации или невесомости), *изгнание, невидимость, неосязаемость, паучьи лапы, полёт, призыв союзника, проворство, прорицание, стена, телепортация, увеличение/уменьшение, увидеть/скрыть сверхъестественное, ускорение, щит*.

Радиация

Этой очень редкой *сферой*, как правило, владеют волшебники достаточно развитых цивилизаций, чтобы знать о существовании радиоактивности, или магитехники, но также ходят слухи о людях, получивших псионические способности в результате радиационного облучения, или жрецах загадочных и зловещих космических богов, владеющих силой радиации. *Сфера* радиации позволяет поражать врагов потоками жёсткого излучения или вызывать мутации у живых существ.

Доступные силы: *благословение/проклятье*** (физические или ментальные *характеристики*), *великое исцеление, взрыв, доспех, защита от окружающей среды, импульс**, *исцеление, ночное зрение, ослепление, поток, призыв союзника* (мутанты, элементали радиации), *проворство, разрушительное поле, свет/тьма* (только свет), *сокрушение, стена* (энергетическая), *стрела, струя***, *увеличение/уменьшение, усилить/ослабить параметр* (физические или ментальные *характеристики*), *ускорение*.

Аспект: получив *ранение* в результате действия атакующей *силы* этой *сферы*, противник получает *уровень усталости*. Если это вызовет состояние *при смерти*, противник оказывается поражён лучевой болезнью — *хроническим*, *утомляющим заболеванием* (см. раздел о болезнях базовой книги ***«Дневника авантюриста»***). Исцеление каждого *ранения*, полученного в результате радиационного облучения, снимает один *уровень усталости*.

Разум

Этой *сферой* могут владеть волшебники-менталисты или псионики-телепаты, также магитехнические устройства могут испускать волны, воздействующие на сознание разумных существ, служители богов мудрости или хитрости могут владеть этой *сферой*, а некоторые алхимики могут создавать эликсиры, одурманивающие разумных существ. У *сфе-*

ры разума есть множество способов, которыми она может воздействовать на умы других людей.

Доступные силы: *благословение/проклятье***, дар воина, друг зверей, иссушение, кукла, маска, невидимость, оглушение, оценка противника***, поддержка, полиглот, проворство, смятение, сон, телепатия**, увидеть/скрыть сверхъестественное, ужас, усилить/ослабить параметр, чтение мыслей.*

Свет

Этой *сферой* чаще всего владеют служители солнечных божеств, но также волшебники могут научиться управлять светом, а магитехники — создавать устройства, излучающие сверхъестественный свет. *Сфера* света даёт способность разгонять тьму, сокрушать врагов обжигающим светом, а также становиться невидимым, заставляя свет «огибать» мага.

Доступные силы: *взрыв, защита от окружающей среды* (защита от жара, холода или радиации), *зоркость, невидимость, оглушение, ослепление, оценка противника***, поток, разрушительное поле, свет/тьма* (только свет), *смятение, сокрушение, стена* (энергетическая), *стрела, струя***, щит.*

Аспект: атакующие *силы* этой *сферы* временно ослепляют врагов: получив *шок* или *ранение* в результате атаки, противник получает –2 ко всем проверкам *параметров*, связанным со зрением, и –2 к *защите* до тех пор, пока не выйдет из *шока*.

СВЕТ КАК СИМВОЛ И КАК ФИЗИЧЕСКОЕ ЯВЛЕНИЕ

Возможно, читателю могут показаться странным некоторые наборы сил, доступных той или иной сфере: например, что служители солнечных богов, по букве правил, могут становиться невидимыми, а псионики-криокинетики, по той же букве правил, обладают властью над арктическими животными. Однако, если бы автор стал разделять, допустим, силу света как вселенского начала добра и истины и магию света как управление потоками фотонов, и поступил бы таким образом с каждой второй сферой, список сфер оказался бы слишком большим. Если вашему чувству стиля противоречат псионики-криокинетики, умеющие превращаться в белых медведей... то вы, играя таким псиоником, можете не брать те силы, которые не вписываются в ваше видение своего персонажа, а способность превращаться в белых медведей оставьте жрецам богов холода и зимы.

Смерть

Этой *сферой*, окружённой дурной славой, владеют волшебники-некроманты, алхимики, чьи научные изыскания вселяют суеверный страх в сердца простых людей, жрецы, поклоняющиеся богам смерти, болез-

ней и распада, а также чародеи, происхождение сил которых слишком ужасно, чтобы о нём думать. *Сфера* смерти позволяет магу ослаблять и калечить его врагов, а также превращать мёртвые тела в покорных воле мага слуг, но также она позволяет ему исцелять ранения.

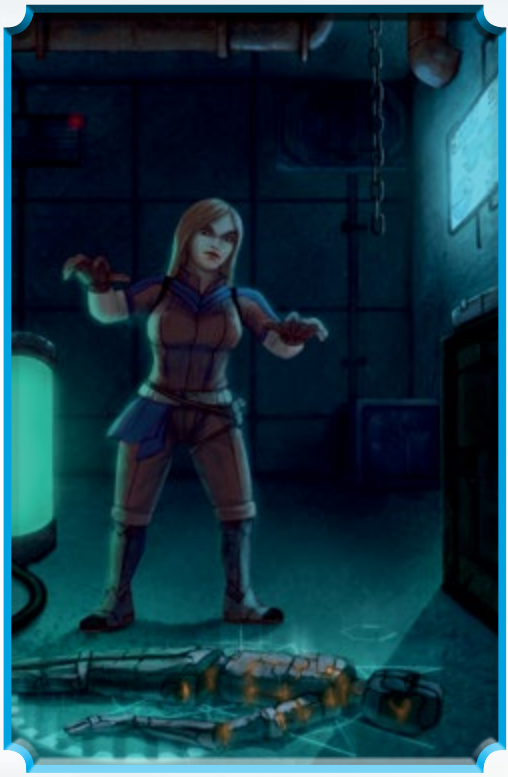
Доступные силы: *благословение/проклятье*** (только проклятье), *великое исцеление, доспех, замедление, защита от окружающей среды, зомби, иссушение, исцеление, неосязаемость, ночное зрение, оглушение, ослепление, призыв союзника* (нежить), *прорицание, свет/тьма* (только тьма), *сокрушение, ужас, усилить/ослабить параметр* (только ослабление).

Аспект: исцеляющие *силы* этой *сферы* способны исцелять *ранения*, полученные нежитью.

Техника

Этой *сферой* могут владеть жрецы богов, покровительствующих ремёслам, или волшебники и магитехники, объединяющие магию и технологию. С помощью *сферы* техники можно воздействовать на искусственные предметы или создавать вещи из ничего, а также противостоять действию магии.

Доступные силы: *активация*, доспех, изгнание, импульс*, иссушение, поток, починка*, призыв союзника* (механизмы или големы), *разрушительное поле, рассеивание, ремонт*, сокрушение, стена, усилить/ослабить параметр* (*навыки*, связанные с техникой), *щит*.



Трансмутация

Эта *сфера* позволяет управлять материей, изменяя облик живых существ и превращая одних существ в других. Чаще всего ею владеют алхимики, изучающие способы трансмутации материи, также ею могут владеть волшебники, познавшие природу живой и неживой материи или черпающие силы из первозданного хаоса, но некоторые жре-

цы древних богов, чьи имена лучше не произносить лишний раз, также могут владеть *сферой* трансмутации.

Доступные силы: *благословение/проклятье*** (физические *характеристики*), *великое исцеление, взрыв, доспех, защита от окружающей среды, зоркость, исцеление, маска, ночное зрение, паучьи лапы, подземный ход, поток, превращение, проворство, призыв союзника* (алхимические создания), *путы, сокрушение, сон, стрела, струя**, *увеличение/уменьшение, усилить/ослабить параметр* (физические *характеристики*), *ускорение*.

Аспект: атакующие *силы* этой *сферы* поражают врагов кислотой или подобными едкими веществами. Каждая атака, вызвавшая *шок* или *ранение*, снижает значение *брони* противника на 1.

Тьма

Этой *сферой* владеют жрецы богов ночи и тьмы или обмана и плутовства, а также волшебники, черпающие силы от созданий тьмы, или чародеи, в чьих жилах течёт кровь тёмных существ. Сфера *тьмы* позволяет магу скрываться от глаз врагов, насылая на них тьму или становясь невидимым самому, а также может ослаблять врагов мага.

Доступные силы: *благословение/проклятье*** (только проклятье), *изгнание, иссушение, маска, невидимость, неосязаемость, ночное зрение, ослепление, призыв союзника* (существа тьмы), *рассеивание, свет/тьма* (только тьма), *смятение, увидеть/скрыть сверхъестественное, ужас, усилить/ослабить параметр* (только ослабление), *щит*.

Удача

Этой *сферой* могут владеть волшебники, научившие управлять вероятностями или хаосом, или жрецы богов удачи, перемен или хаоса. *Сфера* удачи способна усиливать мага или ослаблять его противников множеством способов, а также рассеивать вражескую магию.

Доступные силы: *благословение/проклятье***, *дар воина, замедление, зоркость, изгнание, иссушение, оценка противника***, *призыв союзника* (существа хаоса), *проворство, прорицание, рассеивание, смятение, сокрушение, увидеть/скрыть сверхъестественное, усилить/ослабить параметр, щит*.

Холод

Эта *сфера* доступна волшебникам, псионикам, владеющим даром криокинеза, жрецам суровых богов холода и зимы, также магитехники могут создавать устройства, излучающие холод вопреки законам термодинамики, а алхимики — создавать замораживающие зелья. Многие считают *сферу* холода вхо-

дящей в *сферу* воды, но если последняя даёт жизнь, то *сфера* холода несёт ледяную смерть. С помощью *сферы* холода можно обрушивать на врага ледянящий холод, замедлять противника или повелевать существами ледяных пустошей.

Доступные силы: *взрыв, волна, доспех, друг зверей* (животные, обитающие в холодном климате), *замедление, защита от окружающей среды* (защита от холода или жара), *ночное зрение, оглушение, ослепление, поток, превращение* (в животных, обитающих в холодном климате), *призыв союзника* (ледяные элементали), *путы, разрушительное поле, смерч, сокрушение, стена, стрела, струя***, *ужас, щит*.

Аспект: атакующие *силы* этой *сферы* замедляют врагов: получив *шок* или *ранение* в результате атаки холодом, противник должен, пока он не выйдет из *шока*, каждый *раунд* перетягивать *карту действия*, пока не вытянет карту младше 10 (за исключением джокера).

НОВЫЕ СИЛЫ

Поскольку во вселенной ***«Странствующих миров»*** магия существует наряду с высокотехнологичными устройствами и межзвёздными полётами, в ней доступны несколько новых *сил*, описанных ниже.

Активация

Ранг: *новичок*

Пункты силы: особые

Дистанция: *смекалка*

Длительность: мгновенно/1 *раунд*

Проявления: электрический импульс, вызов гремлина

С помощью этой *силы* маг может отдать простой и короткий «приказ» механическому или электронному устройству: дверному замку — открыться или закрыться, пистолету — выстрелить или встать на предохранитель, двигателю транспорного средства — завестись или остановиться. Необходимое количество *пунктов силы* зависит от размеров и сложности устройства, на которое желает воздействовать маг.

РАНГ	ЦЕНА	ПРЕДМЕТ
Новичок	1	Дверной замок, часы, телефон
	2	Пистолет, винтовка, персональный компьютер
Закалённый	3	Магитехническое устройство, робот
	4	Ворота, артиллерийское орудие, мотоцикл
Ветеран	5	Планетоход, танк, самолёт

С помощью этой *силы* нельзя воздействовать на предметы, не имеющие движущихся частей, а также на слишком крупные предметы, та-

кие как космические корабли (хотя можно воздействовать на отдельные их части). Она не даёт возможности точного управления устройствами: с её помощью можно заставить транспортное средство поехать, остановиться или повернуть, но нельзя управлять им так, как если бы персонаж сидел за рулём сам.

Если маг пытается воздействовать на устройство в руках противника или устройство, которым управляет противник (например, транспортное средство), тот может выполнить проверку *смекалки* со штрафом –2 (–4 при *подъёме* на проверке *сверхъестественного навыка*), чтобы успеть «отменить» отданный магом приказ. Если маг использует эту силу против робота, тот должен выполнить *встречную* проверку *смекалки* против *сверхъестественного навыка* мага, и при *провале* он в свой следующий *раунд* будет выполнять приказ, полученный от мага.

Врата

Ранг: *герой*

Пункты силы: 10-20

Дистанция: особая

Длительность: 5 *раундов*

Проявления: вспышка света, рябь, чёрная дыра

Эта могущественная и весьма редкая *сила* позволяет магу и его

союзникам перемещаться в пространстве, подобно *телепортации*, но на гораздо большие расстояния. Чем больше расстояние «прыжка», тем больше требуется *пунктов силы*.

ЦЕНА	РАССТОЯНИЕ
10	В пределах планеты
15	В пределах звёздной системы
20	В пределах галактики

Персонаж должен сам быть знаком с местом, куда он хочет переместиться, — он не может открыть врата туда, где никогда не был прежде. Он может переместиться на подвижный объект, такой как космический корабль или странствующий мир, если сам объект ему знаком, и персонажу необязательно знать положение этого объекта в пространстве. Персонаж может переместить вместе с собой других людей, если их количество не превышает половины значения *смекалки* персонажа.

Открытие врат занимает 5 *раундов*, в течение которых маг не может перемещаться или выполнять другие *действия*. (Это не относится к другим персонажам, которых он может попытаться захватить с собой). Если он окажется в *шоке* в процессе использования этой силы, он должен будет пройти проверку *смекалки*, иначе попытка открыть врата будет сорвана.

Импульс

Ранг: *новичок*

Пункты силы: 2 – 6

Дистанция: 12/24/48

Длительность: мгновенно

Проявления: удар молнии, электромагнитный импульс

С помощью этой *силы* можно выводить из строя электронные устройства, такие как компьютеры, средства связи или наблюдения. Если маг пытается вывести из строя устройства, находящиеся в руках противника, тот может выполнить проверку *ловкости* со штрафом –2 (или –4 при *подъёме* на проверке *сверхъестественного навыка*), чтобы избежать эффекта. Роботы, попавшие под действие этой силы, получают 3d6 *несмертельного урона*, но могут так же выполнить проверку *ловкости* с тем же штрафом, чтобы избежать урона. Чтобы восстановить работу устройства, выведенного из строя импульсом, требуется успешная проверка *техники*.

Дополнительные эффекты: за 2 *ПС* можно поразить одно устройство или все устройства, находящиеся в «инвентаре» одного существа. За 4 ПС можно поразить все устройства в области *среднего шаблона*, а за 6 пунктов силы — *большого шаблона*.

Починка

Ранг: *новичок*
Пункты силы: 3
Дистанция: касание
Длительность: мгновенно
Проявления: руны, механические манипуляторы, молитвы духам машин

Эта *сила* позволяет чинить повреждения механических, электронных и других устройств, как если бы персонаж выполнил успешную проверку *техники*, но мгновенно, без помощи инструментов, как по волшебству. На роботов она действует аналогично силе *исцеление*, излечивая одно *ранение* при успехе и два *ранения* при *подъёме*, но её необязательно задействовать в течение «*золотого часа*». Однако, устройства, разбитые на части, не подлежащие ремонту, не могут быть восстановлены с помощью этой *силы*, также она не позволяет «воскрешать» роботов, которые были «убиты». Также она не подходит для ремонта слишком больших объектов, имеющих массу более 250 кг.

Ремонт

Ранг: *ветеран*
Пункты силы: особые
Дистанция: касание
Длительность: мгновенно
Проявления: молитвы духам машин, магический круг

Эта *сила* имеет может быть использована несколькими разными способами. Во-первых, с её помощью можно магическим образом ремонтировать *повреждения*, полученные транспортными средствами. Количество *пунктов силы*, требуемое для ремонта, равно *стойкости* транспортного средства (без учёта *брони*) — чем крупнее и тяжелее транспортное средство, тем больше энергии требуется на его ремонт. На проверку *сверхъестественного навыка* налагается штраф, равный количеству *повреждений*, полученных транспортным средством. *Успех* «излечивает» одно *повреждение*, а *подъём* — два.

Во-вторых, с её помощью можно ремонтировать «*увечья*», полученные роботами, и повреждения систем транспортных средств, полученные в результате критических попаданий. Для ремонта «*увечья*» требуется 10 *ПС*, а для ремонта повреждений систем транспорта — 15 *ПС*, необходимый магический ритуал занимает 1d6 минут, и проверка *сверхъестественного навыка* осуществляется со штрафом –2. На каждое «*увечье*» или повреждение систем даётся только одна попытка — в случае провала ремонтировать повреждения придётся по старинке, с помощью ремонтных инструментов и большого количества времени.

Наконец, с помощью этой *силы* можно попытаться восстановить сломанный предмет, уже не подлежащий ремонту, или даже «воскресить» уничтоженного робота. Для этого необходимо, чтобы все части разбитого предмета были собраны вместе, — если части деталей не хватает, восстановление предмета невозможно. Персонаж должен потратить количество *пунктов силы*, равное удвоенной *стойкости* (без учёта *брони*) восстанавливаемого предмета, робота или транспортного средства, провести ритуал, занимающий 1d6 часов, и выполнить проверку *сверхъественного навыка* со штрафом –4. На каждый предмет даётся лишь одна попытка — в случае провала восстановление предмета, увы, невозможно.

Телепатия

Ранг: *новичок*

Пункты силы: особые

Дистанция: особая

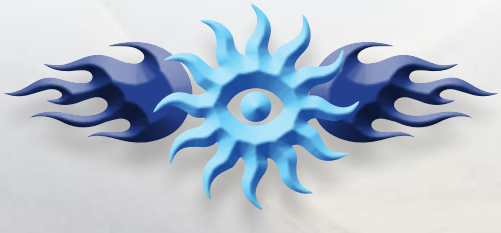
Длительность: 1 мин. (1/мин.)

Проявления: голоса в голове, видения

С помощью этой *силы* телепат и его союзники могут мысленно общаться на расстоянии, когда иные формы связи недоступны, или незаметно совещаться под носом у противника. Количество затрачиваемых *пунктов силы* зависит от расстояния, на котором находятся участники «разговора».

ЦЕНА	РАССТОЯНИЕ
1	*Смекалка* × 10 *клеток*
3	*Смекалка* километров
5	В пределах планеты
7	В пределах звёздной системы
10	В пределах галактики

Персонаж должен быть лично знаком с тем, с кем он пытается связаться, — он не может послать сообщение «кому-нибудь на этой планете». Телепат может включить в «разговор» количество людей, равное половине его значения *смекалки*, позволив им всем сообщаться друг с другом. Телепатия позволяет обмениться мыслями, облечёнными в слова или образы, но она не позволяет проникать в мысли человека, если тот не хочет этого сам.



РЕЛИГИИ

Во вселенной ***«Странствующих миров»*** существует великое множество планет, и, разумеется, обитатели разных планет почитают множество богов. В этой главе будут перечислены важнейшие религии, которые могут исповедовать обитатели галактики.

ТЕОРИЯ БОЖЕСТВЕННОГО

У приверженцев каждой из многочисленных религий, существующих в рукаве Виверны, есть своя версия о происхождении и природе богов, о сотворении мира и так далее, однако если попытаться взглянуть на многообразие религий галактики взглядом учёного, то достоверно о богах известно не так много. Боги дают своим последователям мистические силы — в этом никто не может сомневаться — но дальше начинаются сплошные теории. Согласно мнению верующих, мифы их религий — абсолютная правда, боги создали вселенную и управляют ей, однако у последователей различ-

ных богов совершенно разные версии того, как появились на свет боги и весь мир. С точки зрения верующих в Абсолют, все боги — это в лучшем случае отражения истинного облика единого бога, искажённые несовершенным восприятием смертных, неспособным узреть Абсолют во всей его славе, а в худшем — боги суть «дети», Абсолюта, восставшие против своего создателя и вознамерившиеся стать подобными ему. Унионисты — последователи учения Единства — придерживаются схожего мнения, но верят не в единый Абсолют, а в двенадцать божественных архетипов, отражениями которых являются боги многочисленных пантеонов. Наконец, с точки зрения учёных и скептиков, боги являются порождением человеческой веры в них: истовая вера множества людей «материализуется» в астрале, и боги существуют и дают силы своим служителям до тех пор, пока в них верят. В частности, некоторые полагают, что боги, дающие силы служителям церкви Единства, были именно созданы распространившейся на странствующих мирах верой в них.

В целом, до сих пор многие спорят о том, что первично: созданы ли боги людской верой в них (что соответствует природе астрала, насколько она известна учёным странствующих миров), или же вселенная и её обитатели созданы богами? В пользу последней версии приводят довод, что на множестве планет люди поклоняются одним и тем же богам из одних и тех же пантеонов — то есть боги первичны — и только божественным вмешательством можно объяснить, что на бесчисленном множестве планет независимо друг от друга появились одни и те же народы. Первичен ли физический мир, и астрал создан мыслями разумных существ, или первичен астрал, и физический мир родился из него? Те, кто придерживаются мнения о первичности материального мира, по-разному объясняют, почему одни и те же боги известны на множестве независимо развивавшихся друг от друга планет. Согласно одной теории, в далёком прошлом существовало несколько «изначальных» планет, вера обитателей которых дала жизнь богам известных пантеонов, а те, став реальными благодаря вере обитателей изначальных планет, принялись творить жизнь на множестве других планет. Этой стройной теории не хватает лишь одного — чтобы исследователи космоса, наконец, нашли одну из тех самых изначальных планет — но до сих пор этого не произошло. Согласно другой теории, вера людей в то, что до них существовали более древние сущности или силы, которые и создали их,

людей, способна создать в прошлом существ, которые действительно были древнее людей и создали людей, вера которых создала этих существ, — эту версию часто называют «теорией временной петли». Впрочем, большинству людей теория временной петли представляется слишком безумной и сложной для восприятия. До сих пор ни одна и подобных теорий не доказана — вероятно, древние существа, такие как крислоны или цирриноиды, которые, возможно, сами наблюдали рождение богов, знают истинный ответ, но цирриноиды возносят молитвы собственному пантеону богов, а крислоны на подобные вопросы отвечают, что «младшие расы» должны сами найти ключи к тайнам вселенной.

ЦЕРКОВЬ ЕДИНСТВА

Около шестисот лет назад жрица богини Афины по имени Синдезия попыталась создать религию, которая объединила бы почитателей различных богов из разных пантеонов. Будучи не только жрицей, но и учёной, она искала общие черты у богов различных пантеонов и общие архетипы богов, и плодом её работы стало учение Единства или унионизм. Согласно этому учению, бесчисленные боги, которым поклоняются обитатели различных планет, являются лишь отражениями двенадцати божественных архетипов. Будучи жрицей одного из богов-олимпийцев, Синдезия взяла свой «родной» пантеон за образец, создав единый пантеон из шести мужских и шести женских божеств. Хотя Синдезия была не первой, кто пытался создать «единую религию для всех», её учению удалось широко распространиться по странствующим мирам, а «столица» Церкви Единства, мир-корабль Анектикос, достраиваясь в полёте, стал одним из крупнейших среди странствующих миров. Миссионеры-унионисты пытались распространять своё учение и в Империи Дракона, но имперские спецслужбы воспринимают унионистских проповедников как угрозу государственной безопасности: Дракон-Император считает богом себя, и он не терпит конкуренции.

Согласно каноническому унионизму, божественные архетипы не имеют чётко определённой внешности (точнее, могут принимать

разные обличья), и в унионистских храмах не должно быть изображений богов. Это, впрочем, не мешает многим художникам делать изображения двенадцати богов, а поклонникам искусства — соглашаться с тем, что боги действительно выглядят именно так.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КУЗНЕЦ

Основанный на образе бога-кузнеца Гефеста, этот бог является покровителем ремёсел, а на странствующих мирах — ещё и технологии. Хотя инженеры и учёные обычно больше полагаются на свой разум, чем на богов, среди них немало последователей Кузнеца. Нередко можно увидеть человека, который, отчаявшись заставить какое-то технологическое устройство работать как надо, возносит молитвы Божественному Кузнецу.

Символ: молот и наковальня.

Отражения: Гефест (олимпийцы), Гоибниу (туаты), Птах (Песеджет), Сварог (сварожичи).

Сферы: *земля*, *огонь*, *техника*.

Грехи: (*малые*) уничтожать или выбрасывать технические приспособления без крайней нужды на то, добровольно отказываться от благ цивилизации, (*тяжкие*) уничтожать ценные изобретения или научно-технические знания, препятствовать техническому прогрессу, (*смертный*) уничтожать заводы, электростанции и тому подобные сооружения.

ВЛАСТЕЛИН СТИХИЙ

Образцом для этого бога послужил Посейдон, известный как бог моря, но также считавшийся изобретателем верховой езды и «колебателем земли», насылающим землетрясения. Поэтому Властелин стихий считается повелителем стихийных бедствий вообще и покровителем путешественников, будь то сухопутных, морских, воздушных или космических. Многие капитаны космических кораблей стараются умилостивить Властелина стихий перед очередным путешествием, считая, что это в любом случае не повредит.

Символ: трезубец.

Отражения: Агве (ориша), Мананнан (туаты), Ньёрд (асы), Посейдон (олимпийцы), Рюдзин (ками), Стрибог (сварожичи), Сусаноо (ками), Тлалок (ацтлантеотли).

Сферы: *вода*, *воздух*, *удача*.

Грехи: (*малые*) отказывать в гостеприимстве путешественнику, не отправляться в путешествие более

месяца, выбрасывать мусор в воду или в космос, (*тяжкие*) отказывать в помощи потерпевшим кораблекрушение, не отвечать на сигналы бедствия, уничтожать карты, навигационные буи, дорожные метки и тому подобные вещи, (*смертный*) загрязнять источники воды.

ГОСПОЖА ВЛЮБЛЁННЫХ

Основанная на образе Афродиты, богини любви, Госпожа влюблённых покровительствует романтической или чувственной любви. Чаще всего среди молящихся ей можно встретить молодых людей и девушек, желающих найти свою любовь или добиться ответного чувства от своих возлюбленных, но также её считают богиней красоты, покровительницей искусств и подательницей удачи. Её именем заключаются браки (хотя обычно брак считается сферой другой Госпожи — Небесной), и также довольно известен орден рыцарей Госпожи влюблённых, которые совершают подвиги во имя любви и стремятся наполнить этот мир красотой.

Символ: сердце.

Отражения: Афродита (олимпийцы), Исида (Песеджет), Иштар (ануннаки), Лакшми (дэвы), Лель (сварожичи), Фрейя (асы), Шочипилли (ацтлантеотли), Энгус (туаты), Эрзули (ориша).

Сферы: *вода*, *звук*, *удача*.

Грехи: (*малые*) поступать вопреки своим страстям, отказывать себе в удовольствиях плоти, (*тяжкие*) отказывать в помощи влюблённым, отрекаться от своей любви, (*смертный*) разрушать любовные союзы.

ГОСПОДИН ИЛИ ГОСПОЖА?

Читатель без труда заметит, что в числе отражений некоторых «женских» архетипов представлены мужские божества, и наоборот. Тем не менее, в священных книгах унионизма, написанных Синдезией, различным архетипам присвоен мужской или женский пол, что вызывает определённое смущение и у самих последователей унионизма. Некоторые унионисты считают тех богов, которых они почитают, существами не того пола, какой указан в священных книгах, и соответственно меняют им имена. В конце концов, действительно ли к божествам применимо понятие пола?

ГРОМОВЕРЖЕЦ

Взявший за образец Зевса, этот бог был определён Синдезией как верховное божество унионистского пантеона, хотя, по мнению многих

унионистов, Непобедимое Солнце оспаривает у него этот титул. Громовержец — бог неба, грома и молнии, создатель законов и покровитель цивилизации, непримиримый враг сил хаоса и анархии. Его жрецы проповедуют законопослушание, и среди тех, кто поддерживает закон и порядок на странствующих мирах, немало последователей Громовержца.

Символ: молния.

Отражения: Ану (ануннаки), Гор (Песеджет), Зевс (олимпийцы), Индра (дэвы), Кетцалькоатль (ацтлантеотли), Мардук (ануннаки), Нуаду (туаты), Перун (сварожичи), Тор (асы), Шанго (ориша), Шан-ди (шэнь).

Сферы: *воздух*, *молния*, *порядок*.

Грехи: (*малые*) ложь, отказ выслушать просящего о помощи (что не означает обязанность ему помочь), нарушение закона, (*тяжкие*) злоупотребление жреческой властью, мздоимство, (*смертный*) ложь под присягой: лжесвидетельство или клятвопреступление.

ЗЕМНАЯ МАТЬ

Основанная на образе Деметры, это богиня плодородия и покровительница земледелия и сельского хозяйства. Хотя на странствующих мирах немного земли как таковой, и Земная мать не входит там в число самых почитаемых божеств, работники агроферм, снабжающих странствующие миры пищей, исправно возносят молитвы Матери, чтобы корабли-миры не остались без пропитания.

Символ: сноп колосьев.

Отражения: Геб (Песеджет), Деметра (олимпийцы), Жива (сварожичи), Инари (ками), Осирис (Песеджет), Си-ван-му (шэнь), Сиф (асы), Таммуз (ануннаки), Фрейр (асы), Шипе-Тотек (ацтлантеотли), Энлиль (ануннаки).

Сферы: *добро*, *земля*, *природа*.

Грехи: (*малые*) выбрасывать еду или неуважительное относиться к пище, отказываться накормить голодающего, жестоко обращаться с животными, (*тяжкие*) отнимать еду силой, убивать животных кроме как в целях самозащиты или для еды, (*смертный*) уничтожать запасы пищи, посевы или плодородную землю.

КОРОЛЕВА ВЕДЬМ

Эта богиня была основана на образе Гекаты, богини колдовства и загробного мира, и она считается покровительницей волшебства вообще и некромантии в частности. Её

образ, однако, «двулик»: в «каноническом» изображении она предстаёт как проводница душ в загробный мир, иногда использующая магию, чтобы вызвать к себе душу умершего, но чаще охраняющая покой мёртвых. Но некоторые тайные культы Королевы ведьм, не признаваемые церковью Единства, считают её повелительницей нежити, втайне помогающей своим «детям». Эти тайные культы сделали Королеве ведьм дурную славу, и на её почитателей часто смотрят с подозрением и опаской.

Символ: череп в короне в форме полумесяца.

Отражения: как божество смерти и колдовства: Анубис (Песеджет), Геката (олимпийцы), Нергал (анунна-ки), Нефтида (Песеджет), Хель (асы), Чернобог (сварожичи). В более широком смысле, как божество мира мёртвых: Аид (олимпийцы), Барон Самеди (ориша), Идзанами (ками), Миктлантекутли (ацтлантеотли), Рашну (ахуры), Эрешкигаль (анунна-ки), Яма (дэвы).

Сферы: *знание*, *смерть*, *тьма*.

Грехи: (*малые*) отказ помочь мёртвым обрести посмертный покой (захоронение — телам или покой — призракам), раскрытие до-

ПРОКРУСТОВО ЛОЖЕ УНИОНИЗМА

Читателю могло показаться спорным, что некоторые боги были определены как отражения одного архетипа, тогда как на самом деле они объединяют в себе черты нескольких архетипов: например, египетская Исида почиталась как богиня любви и женственности, но также и как богиня колдовства и защитница мёртвых. Действительно, разделение богов на аспекты во многом искусственное, и сам унионизм в некоторых местах носит следы искусственности: к примеру, основательница унионизма взяла в качестве божества смерти образ Гекаты, а не более подходящего Аида, чтобы в пантеоне Единства было поровну богов и богинь. Некоторые боги, объединяющие в себе несколько аспектов, отнесены лишь к одному архетипу для простоты, чтобы не указывать их среди отражений сразу нескольких богов. (А некоторые боги — например, боги опьянения, медицины и мщения — и вовсе не имеют прямых соответствий среди божественных архетипов). Такая «искусственность» нередко порождает теологические споры между последователями религии Единства или между унионистами и приверженцами других религий.

Для приверженцев других религий до сих пор непонятно: если унионизм столь явно искуственен, то каким образом его двенадцать богов дают своим жрецам вполне реальные силы? Некоторые люди считают, что боги реальны потому, что в них верят, и вера множества людей способна сделать «выдуманных» богов реальными, и именно вера множества последователей сделала унионистских богов реальными. Однако для верующих в каких бы то ни было богов признать это — означает усомниться в реальности своего собственного бога.

веренной жрецу тайны, (*тяжкие*) уничтожение магических знаний или артефактов, участие в преследованиях магов, (*смертный*) осквернение могил.

ЛУННАЯ ДЕВА

Придуманная по образу и подобию лунной богини Артемиды, это богиня охоты и покровительница диких зверей. У неё немного последователей на странствующих мирах, а те, что есть, пользуются репутацией в лучшем случае чудаков, устраивающих на подходящих планетах «священные охоты» в честь своей богини. Последователи Девы, с одной стороны, являются яростными защитниками дикой природы, а с другой, не видят ничего плохого в том, чтобы убивать диких животных на охоте и употреблять в пищу их мясо, поэтому на них косо смотрят как противники «зелёных», так и сами «зелёные».

Символ: лук, наложенный на лунный серп.

Отражения: Артемида (олимпийцы), Ашшур (ануннаки), Опочтли (ацтлантеотли), Рудра (дэвы), Улль (асы).

Сферы: *война*, *природа*, *тьма*.

Грехи: (*малые*) покидать новую планету, не поохотившись хотя бы раз на местную дичь (если она там есть), выбрасывать мусор на природе, (*тяжкий*) жестоко обращаться с животными, позволять раненой добыче страдать, (*смертный*) уничтожать дикую природу, заниматься браконьерством.

НЕБЕСНАЯ ГОСПОЖА

Основанная на образе Геры, супруги Зевса, это богиня брака, супружеской верности и семейного очага. Её жрецов и жриц редко можно увидеть среди космических путешественников, а те, что выбрали жизнь на борту космического корабля, почти всегда являются супругами кого-то ещё из членов экипажа. На самих же странствующих мирах множество браков заключается с благословения жриц Госпожи.

Символ: диадема.

Отражения: Гера (олимпийцы), Гестия (олимпийцы), Нюйва (шэнь), Парвати (дэвы), Фригг (асы).

Сферы: *добро*, *звук*, *порядок*.

Грехи: (*малые*) непочтительное обращение с членами своей семьи, целенаправленный отказ обзаводиться семьёй, (*тяжкие*) разрушение семейных союзов, отказ в помощи членам своей семьи, (*смертные*) супружеская неверность, причинение вреда членам своей семьи.

НЕПОБЕДИМОЕ СОЛНЦЕ

Хотя этот бог основан на образе Аполлона, боги-покровители искусств нечасто встречаются в других пантеонах, и Непобедимое Солнце объединяет в себе черты солярных божеств. Непобедимое Солнце является одновременно богом-целителем и богом плодородия, дающим живительный свет, и защитником мироздания, противостоящим сверхъестественному злу. Жрецы и особенно паладины Непобедимого Солнца являются одними из самых популярных героев массовой культуры странствующих миров: их часто изображают как защитников страждущих и непримиримых врагов всяческого зла, неустанно сражающихся с демонами и нежитью. Конечно, это верно лишь отчасти, но ореол славы привлекает в ряды служителей Непобедимого Солнца всё новых и новых неофитов.

Символ: солнечный диск.

Отражения: Аматэрасу (ками), Аполлон (олимпийцы), Дажьбог (сварожичи), Митра (ахуры), Ра (Песеджет), Сурья (дэвы), Уицилопочтли (ацтлантеотли), Хеймдалль (асы), Шамаш (ануннаки).

Сферы: *добро*, *свет*, *удача*.

Грехи: (*малые*) отказ в помощи нуждающемуся, причинение вреда невинным (такого как воровство, обман и так далее), (*тяжкие*) отказ противостоять силам сверхъестественного зла, насилие над невинными (такое как убийство, пытки и так далее), (*смертный*) сознательное и добровольное сотрудничество со служителями зла.

ОТЕЦ БИТВ

Этот бог основан на образе Ареса и является богом войны. Подобно Королеве ведьм, он «двулик»: одни почитают его как бога воинской чести и доблести, благородной и честной войны, для других же он — бог кровопролития и жестокости, безумного упоения битвой, мародёрства и насилия. Однако, даже на тех, кто почитает Отца битв в его «благородной» ипостаси, на странствующих мирах нередко смотрят косо: обитатели кораблей-миров вовсе не горят желанием ввязываться в войну с кем бы то ни было, особенно если это Империя Дракона. Привычка последователей Отца битв ввязываться в драку по любому поводу тоже не добавляет им популярности. Более всего культ этого бога распространён на странствую-

щем мире Варгах, обитатели которого вовсе не имеют ничего против войны.

Символ: копьё и щит.

Отражения: Арес (олимпийцы), Веретрагна (ахуры), Гуань Юй (шэнь), Кали (дэвы), Морриган (туаты), Нинурта (ануннаки), Огун (ориша), Один (асы), Святовит (сварожичи), Секхмет (Песеджет), Сет (Песеджет), Тюр (асы), Хатмиан (ками).

Сферы: *война*, *огонь*, *удача*.

Грехи: (*малые*) уклоняться от боя, не отвечать на провокацию, (*тяжкие*) отступать или сдаваться без боя, (*смертный*) отказываться от вызова на поединок.

СЕРЕБРОЯЗЫКИЙ

Прообразом этого бога послужил Гермес, бог-вестник, покровитель торговли, плутовства и магии, и «официально» Сереброязыкий почитается только как покровитель торговцев и вестников. Однако у него есть и тайный культ, почитающий его именно как бога-трикстера, покровителя воровства и обмана, а также магии иллюзий. Об этом культе мало что известно непосвящённым, и цели его непонятны — вероятно, многие члены культа просто получают удовольствие, обманывая других людей. Поэтому, хотя некоторые торговцы скрепляют договор клятвой именем Сереброязыкого, в таких случаях следует быть осторожным — сама такая клятва может быть признаком того, что тебя хотят обмануть.

Символ: крылатый шлем.

Отражения: как бог-трикстер: Гермес (олимпийцы), Легба (ориша), Локи (асы), Луг (туаты), Сунь Укун (шэнь). Как бог торговли и удачи или бог-вестник: Гермес (олимпийцы), Ситифуку-дзин (ками), Стрибог (сварожичи), Хермод (асы).

Сферы: *разум*, *тьма*, *удача*.

Грехи: (*малые*) быть уличённым в обмане или обвинённым в совершённом преступлении, (*тяжкие*) нарушить букву договора, быть осуждённым за совершённое преступление, (*смертный*) нарушить клятву именем Сереброязыкого. Обратите внимание, что грехом не считается нарушить дух, но не букву договора или клятвы и совершить преступление, но не быть пойманным.

ХРАНИТЕЛЬНИЦА МУДРОСТИ

Эта богиня была основана на образе Афины в её ипостаси богини мудрости, знаний, наук и ремё-

сел. Её культ близок к культу Божественного Кузнеца — и, как и в случае с Кузнецом, люди науки, которым положено было бы почитать эту богиню, предпочитают полагаться на свой разум, а не на божественную помощь (хотя некоторые возносят ей молитвы, потому что знают, что это помогает). Впрочем, Хранительна мудрости покровительствует как научным, так и магическим знаниям. Стремление к поиску и приумножению знаний часто толкает её последователей в ряды исследователей космоса.

Символ: открытый глаз.

Отражения: Афина (олимпийцы), Ганеша (дэвы), Набу (ануннаки), Огма (туаты), Сарасвати (дэвы), Тот (Песеджет), Тэндзин (ками), Фу Си (шэнь), Шэнь-нун (шэнь), Эа (ануннаки).

Сферы: *знание*, *разум*, *техника*.

Грехи: (*малые*) позволять знаниям быть сокрытыми, искажёнными или утерянными, не исправлять допущенную ошибку или неточность, (*тяжкие*) скрывать или уничтожать научные знания, препятствовать научному прогрессу, (*смертный*) участвовать в преследованиях магов или учёных.

ЦЕРКОВЬ АБСОЛЮТА

На самых разных планетах можно встретить жрецов, верующих в единого бога, известного под разными именами: Создатель, Всеотец, Единый и так далее — но на странствующих мирах его называют Абсолютом. Этот бог почитается как создатель всего сущего, стоящий над всеми другими божествами, — по одним версиям, все прочие боги являются его творениями, по другим — они суть отражения Абсолюта, который вмещает в себя всё. Культы Абсолюта на различных планетах бывают разными (возможно, потому, что разум смертных неспособен полностью познать Абсолют), но на странствующих мирах наиболее распространено учение, согласно которому Абсолют совершенен, и все смертные изначально греховны перед лицом Абсолюта. Все смертные, даже величайшие святые, грешны (напротив, те, кого приверженцы Абсолюта считают святыми, лучше других осознают свои пороки), и каждый человек должен осознать свои грехи и с помощью раскаяния в них очиститься. Невозможно полностью очиститься от грехов, став равным Абсолюту (наоборот, когда человек начинает

считать «я свят и безгрешен» — это признак греха), но к этому нужно стремиться. Последователи Абсолюта, называемые абсолютистами, часто практикуют отказ от плотских удовольствий, аскезу и усмирение плоти, исповедь друг перед другом и тому подобные вещи.

У абсолютистов нередко бывают напряжённые отношения с последователями других богов, которых абсолютисты называют «многобожниками» или «язычниками». Приверженцы ортодоксального абсолютизма считают, что поклоняться другим богам, кроме Абсолюта, в лучше случае является безумием, «как поклоняться части вместо целого или отражению вместо оригинала», а в худшем — грехом. Однако, некоторые из «многобожников» добавляют единого бога-творца в свой панетеон богов и поклоняются ему наряду с другими богами (под именем Ахура Мазды, Атума-Ра и других богов-творцов), не видя в этом ничего зазорного и считая, что абсолютисты «узко смотрят на мир», почитая лишь одного бога из множества существующих. Столицей церкви Абсолюта является мир-корабль Фарос, один из малых странствующих миров, однако кроме фаросской церкви существует множество абсолютистских сект, каждая со своими отличиями в догматах и ритуалах.

Символ: золотое кольцо (различные культы и секты могут использовать другие символы: золотой диск, изображение солнца, диск с начертанной на нём многолучевой звездой и так далее).

Сферы: *добро*, *порядок*, *свет*.

Грехи: (*малые*) ложь, чревоугодие, пьянство или прелюбодеяние, воровство, (*тяжкие*) нарушить тайну исповеди, не покаяться в совершённом грехе (хотя бы одному человеку или служителю Абсолюта на тайной исповеди), (*смертный*) насилие над невинными: убийство, пытки и так далее.

КУЛЬТ ВЕЛИКОЙ МАТЕРИ

Почитающие Великую Мать, или матерналисты, верят, подобно абсолютистам, в единое божество, создавшее вселенную, однако они представляют это божество в образе женщины, воплощения женского и материнского начал и олицетворения живой природы. На различных планетах встречаются культы Великой Матери, предстающей в разных обличьях: как любящей матери, создательницы жиз-

ни и хранительницы цивилизации (матриархальной цивилизации), так и жестокой богини, которой приносят кровавые жертвы, и для которой жизнь и смерть — равнозначные части единого цикла. На странствующих мирах Великую Мать почитают в её добром и любящем аспекте, однако (к определённому неудовольствию некоторых матерналистов) её культ притягивает в свои ряды вегетарианцев, феминисток, борцов за права животных и тому подобных людей. Вопреки распространённому стереотипу, не все служители Великой Матери являются женщинами — ей служит и некоторое число жрецов-мужчин.

У матерналистов достаточно напряжённые отношения с последователями Абсолюта: и те, и другие считают своё божество создателем вселенной и верховным божеством, и не признают компромиссов в этом вопросе. С Церковью Единства и политеистами у последователей Великой Матери нет трений: матерналисты считают женские божества всех пантеонов отражениями Великой Матери.

Символ: трилистник (возможны и другие символы).

Сферы: *добро*, *знание*, *природа*.

Грехи: (*малые*) есть мясо живых существ кроме как при отсутствии другой пищи, неуважительно об-

ращаться с женщинами, (*тяжкие*) жестоко обращаться с животными, убивать животных кроме как в целях самозащиты, (*смертные*) уничтожать дикую природу, жестоко обращаться с женщинами.

ПОЛИТЕИЗМ

Священники Церкви Единства называют политеистами, а также «многобожниками» или «язычниками» (но последние два слова считаются оскорбительными) тех, кто поклоняется не двенадцати божественным архетипам унионизма, а кому-то из многочисленных «масок». (Интересно, что абсолютисты используют те же слова для обозначения всех, кто поклоняется нескольким богам, а не одному лишь Абсолюту). Сами же политеисты отказываются считать своих богов «отражениями» каких бы то ни было архетипов, и считают, что бог, например, войны одного пантеона и бог войны другого пантеона — это совершенно разные боги, одинаково реальные и являющиеся совершенно разными личностями. Между унионистами и политеистами идёт давний спор, чьи боги являются более «реальными»: божественные архетипы Церкви Единства или бесчисленные боги различных пантеонов. И тех и других убеждает в своей правоте то, что их боги дают своим жрецам вполне реальные мистические силы.

Боги, которым поклоняются политеисты, разделены на пантеоны — обычно политеисты в той или иной степени почитают всех богов своего пантеона. Богам одних и тех пантеонов могут поклоняться жители совершенно разных планет, что даёт политеистам основания для уверенности, что их боги реальны, а не созданы человеческой верой. **Примечание**: в нашем мире эти боги известны как «боги греко-римского пантеона», «боги скандинавского пантеона» и так далее, но поскольку во все-

НЕ МИФОЛОГИЧЕСКИЙ СЛОВАРЬ

Автор не ставил своей целью дать сколько-либо подробную и исчерпывающую информацию о богах, взятых из мифов различных народов Земли. Даже если бы автор просто перечислил всех значимых богов каждого пантеона с указанием того, кто чему покровительствует, кто чей сын, брат и муж, и кто чем знаменит, этот список растянулся бы на много страниц. Желающих получить большую информацию о богах различных пантеонов автор отсылает к книгам по мифологии и Интернету.

ленной ***«Странствующих миров»*** нет ни Греции, ни Рима, ни Скандинавии (или они находятся на какой-нибудь одинокой планете, затерянной где-то в космосе), этим пантеонам были даны собственные имена.

АНУННАКИ

Под этим именем известны боги шумеро-аккадского пантеона. Их последователи верят в то, что ануннаки сотворили мир из тел двух хтонических существ: Абзу и Тиамат — родителей богов, которых боги вынуждены были убить, так как Абзу и Тиамат не питали никакой любви к своим детям и намерены были убить их сами. Подобно последователям некоторых других пантеонов, последователи ануннаков верят в существование огромного множества богов: от великих, обладающих властью над одним из аспектов вселенной, до малых и локальных — и в то, что у каждого города, рода или человека есть свой бог-хранитель, выступающий от имени хранимого перед другими богами.

АСЫ

Под этим именем известны боги скандинавского пантеона. Их последователи верят в грядущий Рагнарёк — великую битву между богами и силами первородного хаоса, в которой мироздание будет разрушено, но мир получит шанс возродиться из пепла. До тех пор, пока не пришёл час последней битвы, верховный бог Один призывает в Вальхаллу — своё царство, «палаты павших» — души лучших из смертных воителей, павших в сражениях

ГРЕХИ И СФЕРЫ АРХЕТИПОВ И ИХ ОТРАЖЕНИЙ

Игрокам, желающих создавать персонажей-политеистов, следует обратить внимание на то, что списки грехов у отдельных богов не всегда полностью повторяют списки грехов у соответствующих божественных архетипов унионизма — особенно у богов, сочетающих в себе черты нескольких архетипов. Подробный список грехов для каждого бога каждого из пантеонов занял бы слишком много места, поэтому игроку, желающему отыгрывать жреца-политеиста, и адмиралу следует перед игрой вместе составить список грехов для бога персонажа, используя предложенные списки грехов как образец.

То же самое относится и к *сферам*, которыми владеют жрецы богов: у божественных архетипов и их отражений они могут значительно различаться. Например, Локи — не только бог-обманщик, но и бог огня, а Осирис — не только бог плодородия, но и бог загробного мира, и их жрецам логично было бы владеть соответствующими сферами вместо каких-то из свойственных их архетипам.

между людьми, чтобы в час Рагнарёка они стали его воинством, которое должно будет сразиться с силами хаоса. Последователи асов считают гибель в бою лучшей возможной участью для смертного — ведь так они получают шанс войти в воинство Одина.

АХУРЫ

Под этим именем известны боги зороастрийского пантеона, однако последователи ахуров почитают в первую очередь Ахура Мазду («Господа Мудрого») — бога-творца, воплощающего в себе свет и истину, а других богов, созданных Ахура Маздой, они признают только «достойными почитания» («язатами», как ещё называют ахуров). Последователи Ахура Мазды (маздеисты) верят в существование двух сил, находящихся в вечной борьбе: Ахура Мазды, воплощающего добро, истину и созидание, и повелителя демонов Ахримана, воплощающего зло, ложь и разрушение, — и в то, что в каждом человеке борются доброе и злое начало. В основе их жизненной философии лежит учение о «Благих мыслях, Благих словах, Благих деяниях», и каждый маздеист должен следовать этому триединому пути. На странствующих мирах многие маздеисты считают Ахура Мазду одним из ликов Абсолюта, хотя некоторые ортодоксальные абсолютисты отрицают, что они с маздеистами молятся одному и тому же богу.

АЦТЛАНТЕОТЛИ

Под этим именем известны боги месоамериканского пантеона, и, говоря об ацтлантеотлях, большинство людей вспоминает кровавые ритуалы и человеческие жертвоприношения, совершаемые жрецами этих богов. С точки зрения жрецов ацтлантеотлей, однако, человеческая кровь необходима для жизни богов, и для того, чтобы существовала вселенная: звёзды продолжают светить, а планеты продолжают вращаться лишь потому, что где-то жрецы продолжают приносить кровавые жертвы богам. На многих планетах жрецы ацтлатеотлей приносят в жертву рабов и военопленных, но многие люди идут на заклание добровольно, получая почести перед смертью, а после неё надеясь таким образом попасть в лучший мир. На странствующих мирах поклонение ацтлантеотлям распространено очень мало, так как власти кораблей-миров не могут разрешить человеческие жертвоприношения на постоянной основе, и немногочисленные последователи этих богов вынуждены проводить свои ритуалы втайне.

НЕБЕСНАЯ ТВЕРДЬ И СОЛНЕЧНАЯ КОЛЕСНИЦА

Мифы народов Земли, как правило, исходили из картины мира, в которой земля плоская, а солнце вращается вокруг неё (и к тому же некоторые мифы народов мира связаны с различными географическими объектами нашей планеты). Вряд ли жрецы богов, даже вполне реальных, в начале своей истории знали бы об истинном строении мира: задача жрецов — совершать религиозные обряды и возносить молитвы богам, а не объяснять людям основы астрофизики. Увидев новую картину мира, где солнце — всего лишь одна из множества звёзд, а земля — одна из круглых планет, вращающихся вокруг солнца, жрецам, разумеется, пришлось бы адаптировать свои мифы к этой новой картине (например, кому из богов должны молиться космонавты или операторы ядерных реакторов?). Боги, по-видимому, не оставили подробных инструкций к тому, как это делать, — возможно, это было одной из причин, по которой унионистская церковь оттеснила политеистические культы на задний план.

ДЭВЫ

Этим именем называются боги индийского пантеона, которых насчитывается огромное число, и которых невозможно было бы перечислить здесь: от главнейших и самых известных богов, до малых, чьи имена известны лишь специалистам-религиоведам и людям, приносящим жертвы этим богам. Последователи дэвов (дэваисты) верят в то, что жизнь людей, жизнь цивилизаций и «жизнь» вселенной развиваются циклично: в случае с отдельными людьми, их души находятся в вечном цикле реинкарнаций — за смертью следует рождение в новом теле, которое может быть телом человека, животного, растения или даже божества. Дэваисты верят в то, что за добрые и злые поступки, совершённые человеком в одной жизни, человеку воздаётся в следующей жизни,

ЖИЗНЬ ПОСЛЕ СМЕРТИ

Для обитателей странствующих миров, знакомых со множеством религий и представлений о загробной жизни, остаётся нерешённым вопрос: что происходит с людьми после смерти? Не так много людей сумели «побывать на той стороне» и вернуться в мир живых, чтобы рассказать, что они видели Там, и даже те, кому это удавалось, дают совершенно разные, противоречащие друг другу картины (или затрудняются вспомнить, что же они видели в момент между жизнью и смертью). Многие полагают, что существует несколько раев и адов — свой для последователей каждой религии, но тогда остаётся непонятным: что происходит с душами тех, кто при жизни не поклонялся никому из богов? А в Церкви Единства до сих пор нет единого ответа на вопрос о том, как выглядят рай и ад для унионистов.

но целью человека должен быть отказ от мирских желаний, осознание своего единства со вселенной и, таким образом, освобождение от вечного цикла перерождений. История народов, цивилизаций и миров, по представлениям дэваистов, также развивается циклично: государства и народы достигают вершин могущества, затем рушатся, и на их месте создаются новые, сама вселенная однажды будет уничтожена, но на её месте родится новый мир, и всё начнётся сначала. Впрочем, философия дэваизма весьма сложна для краткого изложения и к тому же включает в себя множество течений.

ОЛИМПИЙЦЫ

Под этим именем известны боги греко-римского пантеона. Из всех богов олимпийцы чаще других богов рождали детей от смертных женщин или мужчин (а из олимпийцев этим больше всех известен Зевс, царь богов), и эти дети-полубоги затем становились великими героями, менявшими судьбы цивилизаций. (На странствующих мирах есть некоторое количество людей, утверждающих, что их родителями были боги-олимпийцы, но неизвестно, кто из них говорит правду, а кто лжёт). Также последователи богов-олимпийцев верят в существование неотвратимого рока, против которого бессильны даже сами боги. Верящие в олимийцев обычно придают большое значение пророчествам, знамениям и гаданиям. На странствующих мирах культы богов-олимпийцев большей частью ассимилированы Церковью Единства, которая была создана на их основе, но некоторые верующие не отделяют богов-олимийцев и божественные архетипы унионизма друг от друга и, например, могут говорить «Зевс», имея в виду божественный архетип Громовержца.

ОРИША

Также известные как лоа, это боги, которым в нашем с вами мире поклоняются выходцы с африканского континента. Согласно учению их последователей, называющих себя ифаистами, а свою религию — Ифа, мир был сотворён богом-творцом Олодумаре, который после сотворения мира устал и не отвечает на молитвы смертных, поэтому ифаисты молятся ориша — посредникам между миром людей и вышним миром. Многие ифаисты считают Олодумаре одним из имён Абсолюта, а себя — абсолютистами, но ортодоксальные абсолютисты не признают ифаистов своими единоверцами, так как те верят,

что Олодумаре-Абсолют не отвечает на молитвы, и молиться ему бессмысленно. Ориша также известны тем, что во время ритуалов они входят в тела жрецов Ифа, чтобы испытать удовольствие от человеческой еды, алкоголя, секса и прочих удовольствий плоти, недоступных бесплотным существам.

ПЕСЕДЖЕТ

Под этим именем известен египетский пантеон богов. При упоминании о жрецах песеджет многие люди вспоминают их погребальные ритуалы, включающие в себя мумификацию, — а эти ритуалы связаны с представлениями жрецов о том, что каждый человек имеет не просто душу и тело, но несколько составляющих души, и сохранение физического тела не менее важно для достижения «правильного» посмертия, чем каждая из составляющих человеческой души. Для служителей Песеджет грань между божественными силами жрецов и заклинаниями волшебников более тонка, чем для служителей других богов: молитвы и церемонии жрецов песеджет часто представляют собой сложные магические ритуалы. Многие боги этого пантеона изображаются с головами тех или иных животных.

СВАРОЖИЧИ

Этим именем называют богов славянского пантеона. Их религия включает в себя одухотворение природы, почитание предков и веру в существование множества низших духов, живущих вокруг людей и вмешивающихся в их повседневную жизнь. Многие из духов, окружающих, по их представлениям, поклоняющихся сварожичам, являются душами «заложных покойников» — людей, умерших неестественной или преждевременной смертью, или бывших при жизни колдунами и ведьмами, которых после смерти не принимает земля, и души которых остаются бродить после смерти среди живых.

ТУАТА ДЕ ДАНААН

Также известные как дети богини Дану или просто туаты, это боги ирландского пантеона. Их последователи верят в то, что вселенную прежде населяли несколько народов: сперва это были Фир Болг или фоморы — хтонические существа, затем им на смену пришли боги из племени Дану, победившие фоморов и изгнавшие их из пределов мира, затем Туата Де Данаан уступили место детям Миля — смертным народам, ныне живущим

на земле. Некоторые легенды добавляют упоминания о ещё более древних существах, живших до фоморов, а некоторые из последователей Туата Де Данаан делают вывод, что и существование детей Миля временно, и рано или поздно они должны будут уступить место другим народам. Последователи богов этого пантеона также соблюдают гейсы — особые запреты-табу, которые люди берут на себя как противовес получаемым дарам, дабы не гневить богов излишним благополучением.

ШЭНЬ ХУАНГОН

Под этим именем известен китайский пантеон богов, также часто называемый «Небесной канцелярией» или, более высокопарно, «Двором Нефритового императора». Последователи этих богов верят в то, что мир устроен упорядоченно, и бесчисленное множество больших и малых богов управляет им, подобно гигантской государственной машине во главе с Нефритовым императором Шан-ди, где боги подобны государственным чиновникам, а молитвы людей — прошениям в вышестоящие инстанции. Согласно воззрениям последователей этого пантеона, государственная власть происходит от Неба и священна — до тех пор, пока правители правят мудро и справедливо. Для многих верующих в богов Небесной канцелярии, обитающих на странствующих мирах и в Империи Дракона, остаётся открытым вопрос о том, является ли Дракон-Император достойным правителем в глазах богов и обладает ли он «Мандатом Неба»... и богоугодно ли государственное устройство странствующих миров.

ЯОЁРОДЗУ-НО КАМИ

Это имя обозначает богов японского пантеона. Согласно представлениям жрецов Яоёродзу-но ками, в мире существует бесчисленное множество ками — что означает и «бог», и «дух» — которые являются персонифицированными духовными сущностями различных вещей. Свои ками-покровители могут быть у географических объектов, у семей и родов, и свои духовные сущности могут быть даже у бытовых предметов, также души людей после смерти становятся ками — духами предков, а некоторые легендарные личности после смерти могут войти в число богов. Главнейшие из ками являются воплощениями глобальных сил вселенной. Последователи Яоёродзу-но ками

(иногда называемые камиистами) верят в то, что мир устроен гармонично, а зло есть результат схождения с правильного пути, и человеку надлежит жить в гармонии с окружающим миром и населяющими его ками. Некоторые обитатели странствующих миров, формально считась последователями унионизма, верят в то, что вселенная населена бесконечным множеством ками, и проводят ритуалы в их честь наряду с обрядами унионизма.

БОГИ-ПОКРОВИТЕЛИ ВИДОВ

Культы богов, почитаемых как покровители тех или иных народов, на странствующих мирах большей частью ассимилированы Церковью Единства, но в наименьшей степению ею поглощены (и потому являются наиболее известными) культы тех богов, которые объявляют свою расу высшей, стоящей над всеми другими. Одним из самых известных таких божеств является Королева тварей — богиня тёмных эльфов, чей народ сам по себе является продуктом вмешательства богов в жизнь смертных. Королева тварей, повелевающая паукообразными и насекомыми и предстающая в облике подобных существ (чаще всего пауков, но иногда и скорпионов, богомолов и других созданий), призывает тёмных эльфов не поклоняться никаким другим богам, кроме неё, призывает своих детей

БОГИ ИНЫХ ВИДОВ

Хотя нелюдские народы: эльфы, гномы, орки и прочие — могут поклоняться богам любого из приведённых здесь пантеонов (и зачастую для одной и той же планеты один пантеон является общим для всех видов, населяющих эту планету), они также могут поклоняться своим собственным богам, создавшим их народы по своему образу и подобию. Нечеловеческих видов во вселенной «Странствующих миров» очень много, и описание богов и мифов каждой из них заняло бы слишком много места (а сослаться на уже описанные кем-то мифы автор не имел бы возможности: в отличие от народов Земли, нечеловеческие виды со своей мифологией не существовали в реальности), при этом в игре эта информация требовалась бы редко. Однако участники игры могут заимствовать богов для нелюдских народов из других понравившихся им фэнтези-сеттингов. Это может потребоваться не только игрокам, чтобы знать, каким богам молились предки их персонажей, но и адмиралу, чтобы знать, каким богам поклоняются обитатели планет, исследуемых протагонистами.

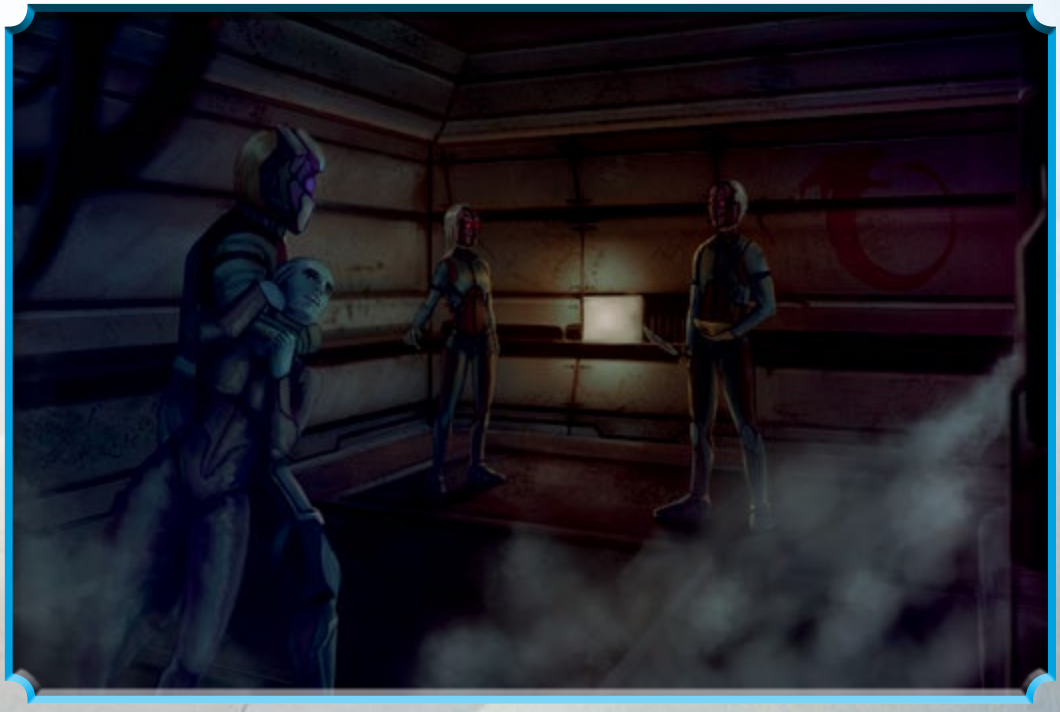
считать себя выше всех остальных народов, особенно других эльфов, и проповедует жестокую, извращённую и бесчеловечную мораль. Всего этого достаточно, чтобы создать тёмным эльфам дурную репутацию везде, где бы они ни жили. Другим известным примером божества, покровительствующего одному народу, является Единственный Бог, почитаемый на мире-корабле Солус (а также людьми с различных планет), жрецы которого утверждают, что их бог стоит выше всех других богов (они даже считают, что Единственный Бог и есть Абсолют, но служители церкви Абсолюта с негодованием отметают подобные заявления), а народ людей стоит выше всех прочих народов. Однако, подобно тому, как унионистские боги объединяют в себе черты разных богов из разных пантеонов, часто боги-покровители народов, почитаемые на странствующих мирах, часто соединяют в себе черты различных богов, которым поклоняются представители того или иного народа.

На странствующих мирах культы богов-покровителей народов не запрещены официально, но время от времени служители этих культов совершают уголовные преступления, продиктованные ненавистью в отношении «низших рас», вплоть до принесения в жертву «низших существ» своим богам. Это заставляет многие общественные организации высказываться за то, чтобы запретить деятельность таких культов законом, но на большинстве странствующих миров законом преследуются лишь те последователи богов-покровителей народов, которые совершают конкретные преступления или подстрекают других к совершению преступлений. Впрочем, на некоторых кораблях-мирах, таких как Анектикос, столица Церкви Единства, или милитаризированный Варгах, деятельность таких культов полностью запрещена, тогда как на анархическом Разануре они, напротив, чувствуют себя достаточно свободно. На малом странствующем мире Ноамут — пристанище всех народов, пользующихся дурной репутацией, — культы таких богов распространены едва ли не более, чем поклонение всем другим богам.

В любом случае, последователи богов, покровительствующих определённым народам, крайне редко встречаются в коллективах, состоящих из представителей различных видов (таких как большинство команд вольных капитанов): их боги не одобряют дружбу с представителями «низших рас».

ТЁМНЫЕ КУЛЬТЫ

Практически у каждого пантеона богов есть свои враги, воплощающие хтонические силы тьмы и хаоса, существовавшие до сотворения мира и желающие уничтожить мир, каким мы его знаем. Солнечному богу Ра противостоит чудовищный змей Апоп, богам-олимпийцам — титаны, асам — исполины, именуемые йотунами, Ахура Мазде — Ахриман и его армии злых демонов, и так далее. Свой враг есть и у Абсолюта — его, как и Всеотца, называют множеством имён, но более всего он известен под именем Врага или Уробороса: если символом Абсолюта является круг или кольцо, то символом Врага — змея, пожирающая собственный хвост. На многих планетах и на странствующих мирах есть тёмные культы, поклоняющиеся этим хтоническим силам. Простому человеку, однако, редко приходит в голову молиться силам, желающим уничтожить мир: в тёмные культы вступают люди, готовые ради обретения магической силы



и мирских благ заключить сделки с кем угодно; люди, ненавидящие всех окружающих их людей и желающие им смерти; люди, считающие, что этот мир прогнил до основания, и его нужно «исправить» путём уничтожения; люди, желающие сбросить оковы морали и погрузиться в бездны порока; наконец, люди, обманутые тёмными силами и не верящие в то, что их истинная цель — уничтожить мир. Фактически, нужно быть в той или иной степени безумным, чтобы обратиться к поклонению тёмным силам, — поэтому, к счастью для всего живого, тёмные культы обычно не слишком велики. Однако служители богов обычно считают, что сколь бы малочисленны ни были тёмные культы, их угрозу нельзя недооценивать.

Впрочем, некоторые люди приходят в ряды тёмных культов из-за недовольства той политической властью, которую сосредоточили в своих руках унионисты на странствующем мире Анектикос и абсолютисты на Фаросе, и среди вольных капитанов насчитывается немало тех, кто втайне симпатизирует «антиклерикалам» и выбрал космические путешествия, чтобы находиться подальше от унионистов и абсолютистов. Однако не просто приверженцы, а жрецы тёмных культов, получающие мистические силы от своих тёмных владык, довольно редко предпочитают общество непосвящённых, поскольку заповеди, соблюдения которых тёмные силы требуют от своих жрецов, могут включать в себя что-нибудь вроде «предавать доверившихся тебе», «есть плоть разумных существ не менее раза в месяц», «никогда не проявлять милосердия». Даже те, кто отрицательно относится к власти церкви Единства или церкви Абсолюта, редко могут терпеть рядом с собой жрецов тёмных культов, следующих подобным заповедям.

КУЛЬТ ТИТАНОВ

Один из очень немногих тёмных культов, имеющих положительную репутацию среди хоть сколько-либо значимого числа людей. Сами себя приверженцы культа называют «хранителями золотого пламени», «искателями золотого века», «прометеанцами» и тому подобными именами, но другие люди чаще всего называют их просто Культом титанов. Последователи культа поклоняются хтоническим существам, бывшим прежде богов, и учат, что боги — абсолютно все боги — несут не добро, а зло, что они равнодушны к судь-

бам людей, и смертные интересуют их только как источник поклонения. Последователи титанов поощряют изучение науки и магии, так как это, по их представлениям, освобождает людей от зависимости от богов. У культа титанов есть некоторое количество тайно симпатизирующих, однако поскольку его учение противопоставляет культ последователям абсолютно всех богов, те используют своё влияние, чтобы культ титанов никогда не добился официального признания на странствующих мирах, упирая на то, что последователи культа служат силам, враждебным упорядоченному миру, которые используют своих «благономеренных» последователей в тёмных целях. Тем не менее, на малом мире-корабле Новус культу удалось собрать достаточно много последователей, и его жрецы надеются, что Новус станет первым странствующим миром, который признает их культ.

Символ: золотой язык пламени.

Сферы: *огонь*, *техника*, *удача*.

Грехи: (*малые*) принимать помощь от служителей богов, скрывать или уничтожать научные знания, (*тяжкие*) участвовать в религиозных церемониях, помогать преследующим учёных или магов, (*смертные*) сознательно помогать служителям богов, уничтожать заводы, электростанции и тому подобные сооружения, являющиеся достижениями/благами цивилизации.

ЦЕРКОВЬ ДРАКОНА

Единственная религия, официально разрешённая в Империи Дракона, — это поклонение Дракону-Императору как богу. Его жрецы утверждают, что многочисленные боги, которым поклоняются обитатели галактики, являются лишь «малыми богами» по сравнению с Драконом-Императором — самым могущественным существом во вселенной, и молиться следует только ему. Разумеется, в Империи Дракона действует множество культов других богов, но их жрецы вынуждены либо совершать свои обряды втайне от блюстителей порядка, либо публично признавать, что их боги стоят ниже Дракона-Императора, и в религиозных церемониях возносить сперва хвалу Императору, а потом уже своему богу. Хуже всего в Империи приходится служителям Абсолюта: многие из них выбирают уме-

реть, но не отречься от своей веры и не признать, что Дракон-Император может стоять выше Всесоздателя, а те, кто подчиняются угрозам императорских жрецов (обычно, чтобы разрешить религиозное противоречие, объявляя Дракона-Императора вполощением Абсолюта), после этого акта отречения от веры практически гарантированно теряют свои божественные силы. Учение же Церкви Единства, тайно отправляющей своих проповедников в Империю Дракона, жрецы Дракона-Императора считают угрозой государственной безопасности: если унионистская вера распространится среди жителей Империи, она грозит обединить последователей различных богов, а этого слуги Дракона-Императора никак не могут допустить.

Что же касается самих жрецов Дракона-Императора, то они утверждают, что их повелитель, как истинный бог, дарует им божественные силы, но так ли это — неизвестно. Многие обитатели странствующих миров уверены, что так называемые жрецы Дракона-Императора — на самом деле маги, выдающие свои заклинания за божественные силы, но некоторые боятся, что Дракон-Император на самом деле нашёл способ стать живым богом...

ОПАСНОСТИ КОСМОСА

Вольным капитанам странствующих миров приходится исследовать планеты с самыми разными условиями: повышенной или пониженной гравитацией, высоким радиационным фоном, токсичной атмосферой и так далее — а также сталкиваться с различными опасностями в пустоте космоса, лишённой воздуха и гравитации. В этой главе приведены правила по всевозможным условиям внешней среды, в которой могут оказаться герои ***«Странствующих миров»***.

АСТЕРОИДЫ

Иногда экипажам космических кораблей приходится преследовать противников или сражаться с ними среди астероидных полей. Если адмирал использует тактическую карту, ему достаточно поместить один или несколько астероидов на тактической карте (можно просто бросить несколько кубиков на карту и поместить астероиды туда, куда они упадут), и участники боя должны будут маневрировать, избегая

СЮЖЕТНО ОБУСЛОВЛЕННЫЕ ОПАСНОСТИ

Многие из описанных далее опасностей находятся под контролем ведущего и вступают в действие по его решению: например, хотя предполагается, что на планетах с кислотной атмосферой должны происходить кислотные дожди, в тропиках — тропические ливни, а в пустынях — пылевые бури, вы не найдёте здесь правил, по которым можно определить погоду на планете в то или иное время. Ведущий может вводить в повествование опасности тогда, когда он желает добавить ситуации драматизма или напряжения, или когда это проистекает из внутримировой логики (если у планеты есть та или иная особенность, то персонажи должны хоть раз столкнуться с её проявлениями).

столкновения с астероидами и прячась за ними от вражеского огня. Если же бой происходит по правилам погонь, можно считать, что каждый раз, когда один из участников погони вытягивает трефовую *карту действия*, его пилоту требуется избежать столкновения с астероидом.

Если же корабль должен пересечь астероидное поле, избегая столкновения с космическими булыжниками, бросьте d6 — выпавшее значение будет означать количество астероидов, встречи с которыми должен будет избежать корабль. Для кажого астероида возьмите карту из колоды — она будет означать, насколько крупный астероид попался протагонистам. От размера астероида зависят следующие параметры:

Мод. вождения: означает штраф или преимущество к проверке *вождения*, которую нужно пройти, чтобы увернуться от астероида.

Мод. стрельбы: означает штраф или преимущество к проверке *стрельбы*, которую нужно пройти, чтобы попасть в астероид из корабельных орудий.

Стойкость: означает значение, которое нужно выбросить на проверке *урона*, чтобы уничтожить астероид выстрелом из орудия (разумеется, для этого в него нужно сперва попасть).

Урон: величина урона, который получает корабль при столкновении с астероидом.

Астероиды могут служить укрытием от вражеских сенсоров, давая +2 к проверкам *маскировки*.

КАРТА	РАЗМЕР	МОД. ВОЖДЕНИЯ	МОД. СТРЕЛЬБЫ	СТОЙКОСТЬ	УРОН
2–5	Мелкий	+2	–2	8	3d6
6–10	Средний	—	—	12	5d6
В–К	Крупный	–2	+2	16	7d6
Т–Дж	Огромный	–4	+4	20	9d6

АСТРАЛ

Иногда космическим путешественникам, использующим корабли с астральными двигателями для межзвёздных перемещений, приходится сражаться в астрале с его обитателями, исследовать затерянные в астрале корабли других капитанов и так далее. Ближний астрал, также именуемый Серебряной пустотой или Морем душ, через который путешествуют космические корабли, обладает рядом особенностей, которые будут описаны ниже.

Во-первых, в астрале не чувствуется ход времени: живые существа не могут определить, сколько времени они провели в астрале, механические и электронные часы показывают одно и то же время (за исключением магитехнических астрахронометров, которыми оборудованы корабли странствующих миров). Живые существа не *истекают кровью* со временем, но и не делают проверок *естественного выздоровления*, «*золотой час*» может длиться бесконечно долго, а состояние отравленных или заражённых болезнями существ не ухудшается и не улучшается со временем. Находящиеся в астрале не испытывают необходимости в еде, сне и отдыхе (и даже в воздухе для дыхания), однако и отдых не снимает с них *уровней усталости*. При этом *пункты силы* восстанавливаются в астрале со временем, как обычно (именно на этом основано действие астрахронометров), а длительность сверхъестественных *сил* в астрале такая же, как и вне его.

Во-вторых, в Море душ нет гравитации, но разумные существа могут перемещаться в нём усилием воли. Сконцентрировавшись и выполнив проверку *характера*, существо может «перелететь» на количество *клеток*, равное выпавшему при проверке значению. Существа, имеющие крылья, не могут летать в Серебряной пустоте (хотя в астрале нельзя задохнуться, в нём нет воздуха, что, однако, не мешает звукам распространяться в астрале) и вынуждены перемещаться в ней с помощью проверок *характера*, но в ней можно летать с помощью реактивных двигателей или магических *сил* или способностей, а также ходить с помощью магнитных ботинок или *силы*/особенности *паучьи лапы*. При наличии искусственной гравитации (например, внутри космических кораблей) существа могут ходить, бегать или ползать как обычно.

В-третьих, случайные мысли, всплески эмоций и тому подобные вещи в астрале способны материализовываться против желания находящихся в нём существ. Каждый раз, когда разумное существо, на-

ходящееся в астрале, выбрасывает *критический провал* при проверке *характера* (включая проверки на выход из *шока* или проверки *храбрости*), или *осложнение* (1), если существо является *статистом*, оно должно вытянуть карту, чтобы определить случайный эффект, произошедший с ним.

- **Двойка**. **Чёрная масть** — взрыв наносит урон, равный 2d6, персонажу и существам в области *среднего шаблона* вокруг него. **Красная масть** — вокруг персонажа происходит «взрыв» перьев, мыльных пузырей, лепестков цветов или чего-то в этом роде: он сам и существа в области *среднего шаблона* вокруг него должны пройти проверку *смекалки* и при провале оказываются в *шоке*.
- **Тройка**. **Чёрная масть** — в течение следующей минуты персонаж не может говорить громче, чем шёпотом. **Красная масть** — в течение следующей минуты всякий раз, когда персонаж пытается говорить, его голос превращается в крик.
- **Четвёрка**. На одну минуту персонаж принимает облик какого-то животного, подобно силе *превращение*. ♠ **Пики** — крупное травоядное животное (овца, олень), ♣ **трефы** — мелкое наземное животное (кошка, заяц), ♦ **бубны** — небольшое, но способное к побегу или самозащите, животное (ястреб, ядовитая змея), ♥ **черви** — небольшой хищник (волк, собака).
- **Пятёрка**. **Чёрная масть** — на 3 *раунда* в области *большого шаблона* вокруг персонажа сгущается тьма, налагающая штраф –6 на проверки *внимания*. **Красная масть** — в течение 3 *раундов* тело персонажа ярко светится, сводя на нет штрафы за темноту в области *большого шаблона* вокруг него, но делая невозможной маскировку.
- **Шестёрка**. **Чёрная масть** — невидимая сила отталкивает всех существ в области *среднего шаблона* вокруг персонажа на d6 *клеток* от него, также каждое существо должно выполнить проверку *силы*, и при провале оказывается опрокинуто *навзничь/распластывается*. **Красная масть** — персонаж телепортируется на 2d6 *клеток* в случайном направлении от своего нынешнего положения (бросьте d12, выпавшее число будет означать направление по циферблату). Если на его пути окажется сплошная стена, он останавливается перед ней.
- **Семёрка**. **Чёрная масть** — персонаж смещается во времени: он исчезает и появляется

на том же месте (или на соседней *клетке*, если его место окажется занято другим существом или предметом) спустя 1 *раунд*, при этом время как бы останавливается для него на этот *раунд*. **Красная масть** — персонаж на 3 *раунда* становится невидимым, как под действием соответствующей *силы*.

- **Восьмёрка**. **Чёрная масть** — в области *среднего шаблона* вокруг персонажа появляется стая мелких животных: крыс, насекомых или птиц — которые атакуют первого, кто потревожит их. Стая исчезает через минуту, если не была уничтожена до этого. **Красная масть** — растения оплетают пол и стены в области *среднего шаблона* вокруг персонажа, делая их *труднопроходимой местностью* и исчезая через минуту. Если персонаж не находится внутри помещения, то пространство в области *среднего шаблона* вокруг него на 3 *раунда* заполняется облаком пыли, перьев, мыльных пузырей и так далее, которые дают штраф –4 к проверкам *внимания* и заставляют вошедших в облако выполнять проверку *выносливости* каждый *раунд*, в течение которого они находятся внутри облака, при провале оказываясь в *шоке*.
- **Девятка**. **Чёрная масть** — предмет в руках персонажа вспыхивает огнём, горящим в течение 3 *раундов*. (Если в руках персонажа ничего нет, загорается случайный предмет в его инвентаре). Персонаж может бросить загоревшийся предмет, выполнив успешную проверку *ловкости* и при успехе не получая урона, в противном случае каждый *раунд*, в который предмет остаётся при нём, персонаж получает урон 2d6, однако в ближнем бою предмет получает +2d6 к проверкам *урона* (он может использоваться как *импровизированное оружие*). **Красная масть** — персонажа охватывает пламя, горящее в течение 3 *раундов* и наносящее ему урон 2d6 каждый *раунд*. Персонаж может потратить *действие* и выполнить проверку *ловкости*, чтобы при успехе сбить пламя, но если он этого не сделает, он получает +2d6 к проверкам *урона* в ближнем бою, а противники, атаковавшие персонажа оружием ближнего боя, не имеющим особенности *дальность*, получают урон 2d6.
- **Десятка**. Следующий предмет, название которого произнесёт персонаж, тут же материализуется рядом с ним, но через минуту после этого исчезнет.

- **Валет**. Один элемент внешности персонажа случайным образом меняет цвет. ♠ **Пики** — одежда, ♣ **трефы** — кожа, ♦ **бубны** — волосы, ♥ **черви** — глаза. Эффект длится до тех пор, пока персонаж не вернётся из астрала в физический мир.
- **Дама**. **Чёрная масть** — на одну минуту пол персонажа меняется на противоположный. (Если к его виду не применимо понятие пола, считайте, что персонаж вытянул красную масть). **Красная масть** — на одну минуту персонаж превращается в существо другого, родственного ему вида (гуманоид — в другого гуманоида, зверочеловек — в другого зверочеловека, и так далее), приобретая все особенности нового вида, но утрачивая особенности прежнего.
- **Король**. **Чёрная масть** — на 3 *раунда* персонаж получает –1 к *размеру*, его *сила* уменьшается на *ступень* (до минимума d4), и он получает –1 к *стойкости*. **Красная масть** — на 3 *раунда* персонаж получает +1 к *размеру*, его *сила* увеличивается на *ступень*, и он получает +1 к *стойкости*.
- **Туз**. Рядом с персонажем материализуется одно из существ, обитающих в астрале. ♠ **Пики** — существо питается мыслями, эмоциями или душами живых и, появившись, нападает на всех без разбора. ♣ **Трефы** — существо питается отрицательными эмоциями (такими как страх, ненависть и так далее) и, появившись, может атаковать как персонажа и его союзников, так и его противников. ♦ **Бубны** — существо воплощает некое абстрактное понятие (такое как закон, война и так далее) и, появившись, действует в соответствии со своей природой. ♥ **Черви** — существо питается положительными эмоциями (такими как надежда, дружба и так далее) и, появившись, может помогать как персонажу и его союзникам, так и его противникам. Появившись, существо не развеивается до тех пор, пока не будет уничтожено, или персонаж не вернётся из астрала в физический мир.
- **Джокер**. Рядом с персонажем возникает его двойник, обладающий теми же параметрами, но являющийся *статистом*, даже если «оригинал» — *дикая карта*. **Чёрный джокер** — двойник настроен враждебно к «оригиналу» и будет любой ценой пытаться его убить. **Красный джокер** — двойник настроен дружественно и будет помогать «оригиналу». Двойник существует до тех пор, пока не будет убит,

или пока оригинал не вернётся из астрала в физический мир.

Существа, неспособные испытывать эмоции (такие как неразумная нежить, роботы — но не персонажи-андроиды — и низшие животные, такие как пауки, рептилии, рыбы или гигантские амёбы), а также астральные существа, для которых Море душ является родным домом, не подвержены случайным эффектам при *критических провалах* на проверках *характера*.

Эти правила описывают условия Серебряной пустоты или ближнего астрала — в пограничном астрале, также именуемом Отражением, есть гравитация, но не ощущается ход времени, и случайные мысли способны вызывать описанные выше эффекты, а «карманные миры» дальнего астрала или Иномирья могут подчиняться своим собственным законам.

АСТРАЛЬНЫЕ ПРОРЫВЫ

В отличие от большинства других опасных условий, с которыми могут сталкиваться исследователи планет, астральные прорывы имеют не естественную, а мистическую природу. Они представляют собой выбросы астральной энергии в материальный мир, в результате которых законы природы на краткое время сходят с ума, и происходят вещи, невозможные с точки зрения законов физического мира. Астральные прорывы, как правило, происходят только на планетах, населённых разумными существами: по представлениям учёных странствующих миров, они каким-то образом связаны с мыслительной деятельностью больших масс людей. Известны отдельные случаи (по счастью, весьма редкие), когда астральные прорывы происходили на кораблях-мирах, и нередко их последствия бывали катастрофическими (хотя иногда результаты выбросов астральной энергии бывают и благотворными). Учёным странствующих миров до сих пор не всегда удаётся предсказывать время и место будущих астральных прорывов, и ещё сложнее — предсказывать их результат. Также не до конца понятно, почему на одних планетах может происходить всего несколько астральных прорывов за всю известную историю, а на других они являются совершенно повседневным явлением.

Астральные прорывы могут выступать в роли двигателя сюжета, и адмирал в этом случае вправе сам решать, какой эффект будут иметь выбросы астральной энергии. Однако в некоторых местах — от отдельных регионов на планете

до целых планет — астральные возмущения могут быть столь же частым явлением, как дожди или грозы. Для таких мест, где астральные прорывы происходят достаточно часто, предлагается следующая таблица возможных результатов астрального прорыва: вытяните одну колоду из карты и выберите соответствующий результат из списка ниже.

- **Двойка**. ♠ **Пики** — в области прорыва молоко сворачивается, вино скисает, еда портится (в том числе запасы пищи персонажей игроков). ♣ **Трефы** — на окружающих поверхностях проступают следы крови, иногда складывающиеся в осмысленные слова или изображения, статуи или картины, если они есть в области прорыва, начинают плакать кровавыми слезами. ♦ **Бубны** — в зеркалах, на поверхности воды и в других отражающих поверхностях появляются пугающие образы: каждый заглянувший в отражающую поверхность должен выполнить проверку *храбрости*. ♥ **Черви** — призрачные голоса, иногда шепчущие осмысленные слова и даже обращающиеся к персонажам, слышатся со всех сторон, и оказавшиеся в области прорыва должны пройти проверку *характера*, при провале оказываясь в *шоке*.
- **Тройка**. **Чёрная масть** — разумные существа в области прорыва чувствуют необъяснимый страх и должны выполнить проверку *храбрости*. **Красная масть** — животных в области прорыва охватывает паника, они пытаются покинуть место астрального прорыва, иногда нападая на стоящих у них на пути, и проверки *дрессировки* осуществляются со штрафом –4.
- **Четвёрка**. Огромные стаи мелких животных — насекомых, змей, крыс, птиц и так далее — появляются из ниоткуда и заполоняют окрестности. **Чёрная масть** — животные появляются изо ртов живых существ: каждый оказавшийся в области прорыва должен выполнить проверку *выносливости*, и при провале его начинает тошнить насекомыми или другими мелкими животными. Животные не более агрессивны, чем свойственно их виду, но если атаковать их (или хотя бы наступить на них), они набросятся на нападающего. Появившись, животные не исчезают со временем, если их не уничтожить, или если они не расползутся по окрестностям.
- **Пятерка**. Условия окружающей среды в области прорыва меняются на противоположные. ♠ **Пики** — меняется температура:

в жарком или тёплом климате наступает леденящий холод, а в холодном — убийственная жара (что может привести к таянию снега и льда вокруг). ♣ **Трефы** — меняется влажность: в сухой области начинает идти ливень, а во влажной наступает засуха, и водоёмы начинают высыхать на глазах. ♦ **Бубны** — меняется

освещение: тёмную область заливает яркий свет (дающий +2 к проверкам *внимания*, связанным со зрением), а освещённую окутывает *кромешный мрак*. ♥ **Черви** — меняется гравитация: высокая становится низкой и наоборот, а нормальная гравитация становится низкой или высокой. Этот эффект длится несколько минут, а затем окружающие условия возвращаются к прежнему состоянию.

- **Шестёрка**. **Чёрная масть** — все неодушевлённые предметы в области прорыва стареют на 100 лет: металл ржавеет, дерево сохнет, камень трескается. **Красная масть** — все поверхности, лишённые растительности, покрываются растениями: на камнях вырастает мох, в каменной кладке прорастают деревья, пустыни превращаются в цветущие луга. Этот эффект является постоянным.
- **Семёрка**. Один вид вещества в области прорыва превращается в другой: дерево может превратиться в металл (или наоборот), камень — в стекло, песок — в соль, и так далее. Вещество, претерпевающее превращение, должно присутствовать в области прорыва в больших количествах, и после прорыва окружающий ландшафт меняется значительно. Этот эффект является постоянным.
- **Восьмёрка**. С неба обрушивается губительный дождь (♠ **пики** — кислотный, ♣ **трефы** — дождь из камней, ♦ **бубны** — огненный, ♥ **черви** — грозовая буря): все существа, не находящиеся в укрытии, должны пройти проверку *ловкости* со штрафом –2 (неполное укрытие может дать преимущество к броску) или получить урон 3d6.
- **Девятка**. Все разумные существа, застигнутые прорывом, оказываются телепортированы на несколько километров в случайном направлении. **Красная масть** — разумные существа в том месте, куда телепортируются застигнутые прорывом, меняются с ними местами.
- **Десятка**. Существа в области прорыва оказываются заброшенными в пограничный астрал, но спустя несколько минут снова возвращаются в физический мир.
- **Валет**. Несколько существ из астрала (элементалей, демонов, призраков и т.п.) оказываются материализованными в физическом мире рядом с местом прорыва. **Красная масть** — существа настроены индифферентно по отношению к существам материального мира. **Чёрная масть** — они настроены враждебно.

- **Дама**. **Чёрная масть** — все живые существа в области прорыва избавляются от *уровней усталости* и исцеляются от болезней и ядов, при этом они чувствуют себя сытыми, хорошо отдохнувшими и выспавшимися (спящие при этом просыпаются). **Красная масть** — все живые существа в области прорыва излечиваются от всех *ранений*, а также ядов и болезней.
- **Король**. Все существа, обладающие *мистическим даром*, а также магитехнические устройства полностью восстанавливают свой запас *пунктов силы*.
- **Туз**. **Чёрная масть** — мертвецы в области прорыва восстают в виде нежити, которая нападает на ближайшие живые существа. **Красная масть** — мертвецы (но не нежить) в области прорыва оживают в виде тех, кем они были при жизни (что необязательно хорошо для протагонистов, так как ожившие могут быть их врагами).
- **Джокер**. **Чёрный** — в эпицентре прорыва возникает месторождение астраматерии. **Красный** — несколько животных, застигнутых прорывом, превращаются в волшебных существ. В отсутствие животных (или если их число невелико) волшебные свойства приобретают разумные существа: одно или несколько случайно выбранных разумных существ, не обладавших ранее *мистическим даром*, получают черту *мистический дар (псионика)*.

Область астрального прорыва обычно имеет от одного до нескольких километров в диаметре. Если эффект прорыва является временным, то обычно он действует несколько минут.

АТМОСФЕРА

Атмосфера планеты может быть пригодной для дыхания, негодной для дыхания, ядовитой или быть одновременно негодной для дыхания и ядовитой — либо она может отсутствовать, и в этом случае см. правила, посвящённые вакууму. Если атмосфера пригодна для дыхания, персонажи могут дышать в ней без вредных последствий (хотя атмосфера может быть разреженной, или содержание кислорода в ней низким — в этом случае см. правила по кислородному голоданию).

Если атмосфера непригодна для дыхания, это значит, что она не содержит откровенно ядовитых газов, но также не содержит и кислорода, и местные формы жизни (если они есть) дышат другой газовой смесью — например, аммиачной или метановой. Персонаж, дышащий кислородом, оказавшись в такой атмосфере, начинает за-

дыхаться, как если бы он оказался в вакууме, но может задержать дыхание (см. соответствующие правила в этом разделе), чтобы отдалить наступление удушья.

Если атмосфера ядовита, это значит, что она содержит кислород, но также содержит ядовитые примеси — в ней можно дышать через респиратор, отфильтровывающий ядовитые газы из вдыхаемого персонажем воздуха (см. правила по ядовитым газам в этом разделе).

Если же атмосфера одновременно ядовита и непригодна для дыхания, это значит, что она не содержит кислорода, а вместо этого содержит какие-то ядовитые газы. Персонаж, вдохнувший такую газовую смесь, одновременно начинает задыхаться и подвергается воздействию ядовитых газов.

ВАКУУМ

Вопреки распространённому мнению, в вакууме человека не разрывает внутренним давлением, и он не замерзает в космосе (более вероятно, наоборот, получить ожоги от ультрафиолетового излучения звезды). Однако оказавшись в вакууме без скафандра (что иногда случается

БОЛЕЗНИ

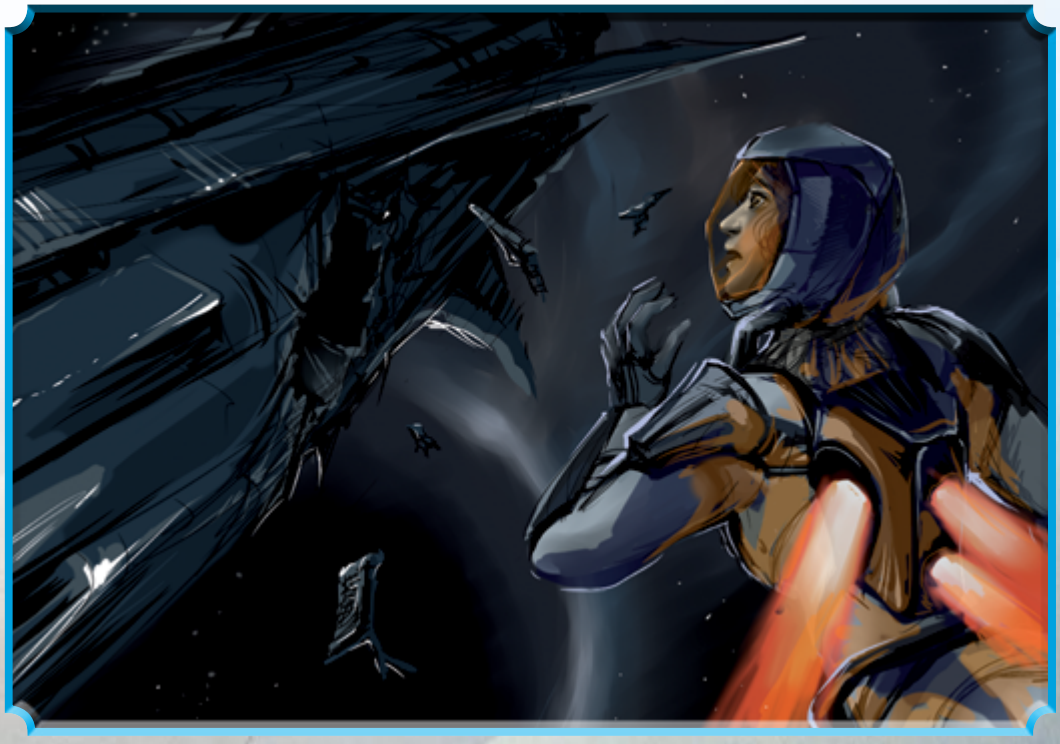
Для сколько-либо реалистичной игры про исследование далёких планет значительным должен быть вопрос о том, как исследователи защищаются от инопланетных болезней, к которым у них нет естественного иммунитета. К счастью для обитателей странствующих миров, они находятся на более высоком уровне научного развития, чем мы, и к тому же им доступна магия. Уже несколько столетий назад учёные странствующих миров создали «унивак» — универсальную вакцину, прививки которой в обязательном порядке делают всем жителям кораблей-миров (не только исследователям космоса, так как существует риск, что исследователи, возвращаясь на корабли-миры из своих экспедиций, принесут с собой возбудители инопланетных болезней). Унивак адаптирует иммунитет «странников» к чужим болезням, поднимая его до уровня аборигенов, привычных к этим болезням. Упрощённо говоря, унивак делает исследователя столь же устойчивым к чужим болезням, как и аборигены, имеющие к ним естественный иммунитет, — однако это означает, что болезни, опасные для аборигенов, будут опасны и для исследователя: от инопланетной простуды унивак защитит, но от инопланетной бубонной чумы — нет (хотя медицина странствующих миров, более развитая, чем медицина большинства планет, может помочь справиться даже со смертельно опасной для аборигенов болезнью). Унивак, впрочем, не освобождает от необходимости следить за чистотой воды и пищи или обработкой ран и тому подобными вещами, чтобы не подхватить инопланетную дизентерию, инопланетный столбняк или что-нибудь в этом роде.

с экипажами космических кораблей, даже несмотря на то, что у каждого члена экипажа должен быть личный скафандр), персонаж начинает задыхаться. Пытаться задержать дыхание бесполезно — это приведёт скорее к тому, что лёгкие будут травмированы выходящим из них воздухом. Оказавшись в вакууме, персонаж должен выполнять проверку *выносливости* каждый *раунд*, при провале он, во-первых, получает *уровень усталости*, а во-вторых, теряет сознание из-за недостатка кислорода. Оказавшись без сознания, персонаж продолжает выполнять проверки *выносливости* каждый *раунд*, пока он не окажется *при смерти* из-за полученных *уровней усталости* или не будет спасён другими персонажами.

† **Избавление:** каждые 5 минут, проведённые в богатой кислородом атмосфере, снимают один *уровень усталости*.

† **При смерти:** оказавшись *при смерти*, человек умирает через количество раундов, равное половине его *выносливости*.

Также следует учитывать, что в безвоздушной среде не распространяются звуки, и персонажи автоматически проваливают все проверки *внимания*, связанные со слухом. Они могут заметить приближение врага по лёгким



вибрациям или другим косвенным признакам, но они получают штраф –4 к проверкам *внимания*, чтобы заметить врага, которого они не видят глазами (для существ, чувствительных к вибрациям, таких как аморфы, штраф равен –2).

ВЗРЫВНАЯ ДЕКОМПРЕССИЯ

Когда космический корабль получает пробоину (например, из-за столкновения с метеоритом или выстрела вражеского орудия), воздух начинает с окромной скоростью «утекать» в окружающее пространство через эту пробоину. Персонажи, находящиеся в подвергшемся взрывной декомпрессии отсеке, должны выполнить последовательно проверку *ловкости*, чтобы ухватиться за что-нибудь, а затем проверку *силы*, чтобы удержаться, иначе поток воздуха потащит их к пробоине и, возможно, вытащит наружу (если пробоина не слишком мала для этого). Также при взрывной декомпрессии поток воздуха подхватывает все незакреплённые предметы и уносит их к пробоине — если персонаж оказался у них на пути, он должен выполнить проверку *выносливости* или получить *уровень усталости* аналогично правилу *синяки и шишки* из ***«Дневника авантюриста»***. Если на персонаже нет защитного скафандра, он также подвергается действию вакуума, как описано выше.

ГРАВИТАЦИЯ

Во время своих приключений вольные капитаны могут оказаться на планетах, имеющих более высокую или более низкую гравитацию. Сила гравитации оказывает влияние сразу на множество факторов, перечисленных ниже.

Сила: преимущество или штраф к проверкам *силы*, связанным с поднятием тяжестей (но не нанесению урона в ближнем бою), или при вычислении веса, который можно поднять при данной гравитации.

ГРАВИТАЦИЯ	СИЛА	ШАГ	ПРЫЖОК	ПАДЕНИЕ
Оч. высокая	–2	–2	×1/4	×1/4
Высокая	–1	–1	×1/2	×1/2
Средняя	—	—	—	—
Низкая	+1	+1	×2	×1,5
Оч. низкая	+2	+2	×4	×2
Невесомость	+2	—	—	n/a

Шаг: преимущество или штраф к *шагу* при данном уровне гравитации.

Прыжок: увеличение или уменьшение длины или высоты прыжка, который может совершить персонаж.

Падение: уменьшение или увеличение «шага», при котором высчитывается урон при падении. Например, в обычных условиях этот шаг равен 2 *клеткам*, а при значении падения ×1/2 он равен всего одной *клетке*, или 4 при значении, равном ×2.

Средняя гравитация соответствует планетам, похожим на нашу Землю, и может составлять от 0,8g до 1,2g. *Низкая гравитация* соответствует небольшим по размерам планетам (таким как Марс) и находится в диапазоне от 0,8g до 0,5g. *Очень низкая гравитация* соответствует большинству спутников или карликовых планет (таким как Плутон), сила гравитации на них равна от 0,5g и ниже и недостаточна для поддержания на планете годной для дыхания атмосферы. *Высокая гравитация* может составлять от 1,2g до 2g и соответствует более крупным и тяжёлым, чем наша Земля, планетам — «суперземлям». *Очень высокая гравитация* составляет от 2g и выше и встречается на орбите газовых гигантов или звёзд. Наконец, *невесомость* можно испытать на себе в открытом космосе — дополнительные правила, описывающие движение в невесомости, можно найти далее в этой главе.

ЗАДЕРЖКА ДЫХАНИЯ

Иногда, когда персонажу грозит контакт с непригодной для дыхания средой — когда он готовится войти в ядовитую или лишённую кислорода атмосферу или просто нырнуть в воду — он может сделать вдох и задержать дыхание. Персонаж может задерживать дыхание на количество *раундов*, равное 2 + значение его *выносливости*, после истечения этого срока он должен сделать вдох, что означает контакт с враждебной средой. (Некоторые виды существ могут задерживать дыхание на больший срок — до нескольких минут). Если необходимость задержать дыхание застала персонажа врасплох, он должен пройти проверку *смекалки*, чтобы успеть задержать дыхание, и в этом случае может не дышать в течение 2 + половина его *выносливости раундов*.

КИСЛОРОДНОЕ ГОЛОДАНИЕ

Находясь в течение длительного времени на планете с разреженной атмосферой или низким

содержанием кислорода в атмосфере, на высоте в несколько километров над уровнем моря или на космическом корабле с неисправными кислородными генераторами, или на котором происходит утечка воздуха, персонажи могут столкнуться с кислородным голоданием. При недостатке кислорода каждый персонаж должен каждые сутки пребывания в такой среде выполнять проверку *выносливости*, при провале он получает *уровень усталости*. Если персонаж находится в замкнутом пространстве без притока свежего воздуха (например, в изолированном отсеке космического корабля), он должен выполнять проверку *выносливости* каждый час, а если он находится в небольшом замкнутом пространстве, вроде герметичного контейнера, то каждые 10 минут. Потребление кислорода зависит от физической активности: персонаж получает +2 к проверкам *выносливости*, если не занимается физической активностью, и –2, если занимается тяжёлым, утомительным трудом, или если в замкнутом пространстве без притока воздуха заперто сразу много персонажей.

† **Избавление:** каждый час, проведённый в богатой кислородом среде с нормальным атмосферным давлением, снимает один *уровень усталости*.

† **При смерти:** оказавшийся *при смерти* персонаж теряет сознание от недостатка кислорода и, если помощь не успевает, погибает в течение 1d6 часов.

КИСЛОТА

На некоторых планетах исследователи могут столкнуться с кислотными дождями, вызванными как загрязнением окружающей среды, так и естественными условиями планеты, и даже встретить целые озёра кислоты. Если персонажи оказались под кислотным дождём, то каждые пять минут пребывания под ним они должны выполнять проверку *выносливости*, при провале получая *уровень усталости* из-за химических ожогов. Любой герметичный скафандр защищает персонажей от химических ожогов. Также каждые пять минут пребывания под кислотным дождём персонаж должен бросить d6 — если выпадет 6, то один случайно выбранный элемент снаряжения персонажа приходит в негодность из-за разъевшей его кислоты.

† **Избавление:** *уровни усталости,* полученные из-за химических ожогов, уходят по одному каждые 24 часа.

† **При смерти:** оказавшись *при смерти* из-за химических ожогов, персонаж получает *ранение*, и каждая следующая проваленная

проверка *выносливости* наносит ему новое *ранение*.

Если персонаж оказался погружён в озеро кислоты, ему грозит более серьёзная опасность — каждый *раунд*, в течение которого он погружён в кислоту, персонаж получает 2d6 урона кислотой. При этом броня, не являющаяся герметичной, не защищает от урона, наносимого кислотой, а если персонаж оказывается в *шоке* или получает *ранение*, значение *брони* его защитного снаряжения уменьшается на единицу. Также каждый *раунд* персонаж должен выполнять бросок d6, и если выпадает 6, один случайно выбранный элемент снаряжения персонажа оказывается растворён кислотой.

КОСМИЧЕСКИЙ МУСОР

Иногда космические корабли вынуждены пересекать облака обломков кораблей или осколков комет, метеорные потоки и тому подобные области, полные мелких осколков, столкновение корабля с которыми нежелательно. Когда корабли ведут бой в облаке космического мусора, они должны уклоняться от столкновений с частицами мусора: в зависимости от выпавшей им *карты действия,* экипаж корабля должен выполнить проверку *вождения* с указанным преимуществом или штрафом, при провале получая указанный урон.

КАРТА	МОД. ВОЖДЕНИЯ	УРОН
2	–4	5d6
3–10	–2	4d6
В–Д	—	3d6
К–Дж	+2	3d6

Если корабль пытается просто пересечь облака космического мусора, бросьте d6 и достаньте из колоды столько карт, сколько выпало на кубике, затем выполните соответствующее количество проверок *вождения*, чтобы избежать стокновения с космическим мусором.

Облака космического мусора могут служить укрытием от врага, дающим +2 к проверкам *маскировки*. Также среди космического мусора могут попадаться крупным обломки, по размерам более близкие к астероидам.

НЕВЕСОМОСТЬ

Для передвижения в невесомости обитатели странствующих миров используют магнитные ботинки и нуль-гравитационные ранцы — без этих приспособлений перемещаться при нулевой гравитации можно лишь отталкиваясь от стен или хватаясь за что-то руками. В невесомости персонаж может оттолкнуться от стены, отправив себя в по-

лёт с *шагом*, равным 2 + половина его *силы*, однако, двигаясь по инерции, летящий персонаж не может ни затормозить, ни повернуть без помощи дополнительных приспособлений. Для того, чтобы двигаться, хватаясь за закреплённые предметы, используйте проверку *атлетики*. Существа, имеющие крылья, могут свободно летать в невесомости, если в ней есть воздух; существа, использующие сверхъестественные способы полёта (например, *силу полёт*), могут свободно летать в космическом пространстве.

Каждый раз, когда персонаж, находясь в невесомости, получает *осложнение (1)* на проверке физических *параметров* (в том числе когда он пытается атаковать кого-либо в ближнем или дальнем бою), он начинает кувыркаться, получая штраф –2 ко всем проверкам физических *параметров*, пока в свой ход не выполнит успешную проверку *ловкости*. Также каждый раз, когда «не закреплённый» (то есть, к примеру, не стоящий твёрдо в магнитных ботинках) персонаж стреляет из оружия, имеющего отдачу (огнестрельного, игломётного, кинетического или плазменного — лазерное, звуковое и электрическое оружие не имеет отдачи), его сносит на 1 *клетку* назад.

По умолчанию предполагается, что персонажи игроков, будучи членами экипажа космического корабля, прошли необходимую подготовку, позволяющую им действовать в условиях нулевой гравитации, и не испытывают дополнительных неудобств при действиях в невесомости (а также при гравитации, отличной от средней). Планеторождённые, однако, впервые оказавшись в невесомости, могут быть абсолютно беспомощными.

ПОГОДА

Туманы, песчаные или снежные бури, тропические ливни и грозы — со всем этим могут столкнуться персонажи при исследовании новых планет. В некоторых регионах те или иные погодные явления могут быть привычным делом, и некоторые планеты могут быть постоянно сотрясаемы стихийными бедствиями. Часто непогоду можно переждать в безопасном месте, но если персонажи вынуждены сражаться с врагом во время непогоды, и они, и их противники вынуждены будут столкнуться с дополнительными осложнениями. Различные погодные условия могут задействовать один или несколько факторов из списка, приведённого ниже:

- ***Ветер***: во время бури каждые 1d6 *раундов* возникают порывы ветра, заставляющие всех

существ, застигнутых порывом, пройти проверку *силы* или оказаться в *шоке*. Существа большого или малого *размера* получают преимущество или штраф к проверке *силы*, равное удвоенному значению их *размера* (например, существа, имеющие *размер* +1, получают преимущество +2, а существа с *размером* –1 получают штраф –2). Летающие существа, провалившие проверку *силы*, оказываются опрокинуты *навзничь/распластываются* (и, возможно, получают урон при падении). Персонажи, пытающиеся управлять транспортными средствами во время сильного ветра, получают –2 к проверкам *вождения*.

- ***Затруднение движения:*** при сильном ливне, метели или песчаной буре передвижение может быть затруднено из-за мокрой грязи, сугробов или песка под ногами. Персонаж, пытающийся бежать во время бури, каждый ход должен выполнять проверку *ловкости* — при провале он падает *навзничь*/оказывается *распластан*.
- ***Затруднение действий:*** во время непогоды персонажи могут получить штраф –1 ко всем проверкам *параметров*, связан-

ных с активными действиями, из-за бьющего в лицо ветра, дождя или снега.

- ***Молния:*** во время грозы каждые 1d6 раундов в случайно выбранный объект ударяет молния. Если вокруг персонажей есть высокие объекты, такие как деревья или здания, они могут принять удар на себя, но персонажи, стоящие посреди равнины, или летающие существа становятся первоочередными целями для молний. Удар молнии наносит урон 3d10 и считается *тяжёлым* оружием, деревья или деревянные строения, в которые попала молния, воспламеняются.
- ***Сокращённая видимость:*** сильный ливень, вьюга, песчаная буря или туман сокращают видимость до 24 *клеток* (даже для существ, обладающих *ночным зрением* или *тепловидением*) — дальше этой дистанции персонажи получают –4 к проверкам *внимания*. Исключительно сильный дождь, туман или буря могут сократить видимость до 12 *клеток*.

Также каждый час, когда персонажи идут пешком, превозмогая непогоду, они должны совершать проверку *выносливости*, при провале получая *уровень усталости*. Если у персонажей есть одежда, защищающая их от холода, дождя и тому подобных погодных условий, они получают +2 к проверкам *выносливости*.

† Избавление: *уровни усталости* уходят по одному за час отдыха или за полчаса, если персонаж отдыхает в месте, защищённом от ветра, дождя и холода.

† При смерти: персонаж не рискует оказаться *при смерти* от непогоды.

РАДИАЦИЯ

Правила, описывающие радиацию для ***«Странствующих миров»,*** отличаются от стандартных правил ***«Дневника авантюриста»*** тем, что уровней радиационной опасности здесь три вместо двух:

При *слабом* радиационном фоне проверку *выносливости* следует делать каждые сутки. Такой уровень радиации может быть на планете, которая в прошлом пережила ядерную войну, или естественная защита которой от космической радиации ослаблена относительно других планет.

При *среднем* радиационном фоне проверка *выносливости* должна выполняться каждый час. Такой уровень радиации может быть рядом с местами взрыва атомных бомб или ядерных реакторов, на поверхности планет, лишённых

естественной защиты от космической радиации, или в космическом пространстве, снаружи защищённых от радиации кораблей.

При *высоком* радиационном фоне проверка *выносливости* делается каждую минуту. Столь высокий уровень радиации может быть в непосредственной близости от звезды или, например, рядом с пошедшим вразнос ядерным реактором.

Люди, находящиеся внутри космических кораблей или кораблей-миров, считаются полностью защищёнными от радиации *слабого* и *среднего* уровней, а *высокий* уровень радиации считается для них *слабым*.

† **Избавление:** курс антирадиационной терапии под присмотром врача снимает по одному *уровню усталости* в сутки.

† **При смерти:** персонаж страдает от лучевой болезни, являющейся *хроническим, утомляющим заболеванием* (см. раздел о заболеваниях базовой книги ***«Дневника авантюриста»***).

ЯДОВИТЫЕ ГАЗЫ

На исследуемых планетах персонажи могут столкнуться с действием ядовитых газов: либо вся атмосфера планеты может оказаться ядовита (и тогда местные формы жизни должны приспособиться к дыханию в ядовитой для других живых существ среде), либо на планете могут происходить локальные выбросы ядовитых газов, например, вследствие вулканической активности (тогда, если ядовитый газ бесцветен, персонажи могут не заметить, что оказались в опасной области).

Ядовитые газы можно разделить на две категории по способу действия. Большинство ядовитых газов оказывают негативное воздействие при вдыхании — от них можно защититься с помощью респиратора, или задержав дыхание. Некоторые ядовитые газы, такие как синерод или циан (образующий синильную кислоту), являются ядами контактного действия: отравление ими наступает при любом контакте с незащищённой кожей, и полностью защитить от них может только герметичный скафандр.

Ядовитые газы могут принадлежать к одному из четырёх видов, описанных в базовой книге ***«Дневника авантюриста»***. Обычно персонажу может потребоваться от одной до пяти минут пребывания в ядовитой среде, чтобы яд начал действовать. Если персонаж дышал ядовитым газом менее одной минуты, он получает +2 к проверке *выносливости* на сопротивление яду.

НАГРАДЫ И РАСХОДЫ

Хотя миссия вольных капитанов — отправляться в неизведанный космос, открывая новые миры и устанавливая контакт с их обитателями, — даже самым альтруистичным из них нужно на что-то жить, покупать для себя еду и поддерживать на ходу свой корабль. В этой главе будет описано, как персонажи игроков могут зарабатывать деньги, и на что смогут их потратить.

Вольные капитаны получают «зарплату» в кредитах (кр) — стандартной, общей валюте странствующих миров. Персонажи игроков начинают игру со стартовой суммой в 500 кр для каждого персонажа на *ранге новичок*, на каждом следующем *ранге* эта сумма удваивается (1000 кр на *ранге закалённый,* 2000 на *ранге ветеран* и так далее). Эти деньги игроки получают в дополнение к положенному им по рангу снаряжению (см. главу «Снаряжение»), однако не спешите их тратить — они могут потребоваться вам в процессе игры.

Обратите внимание, что награды, суммы которых приведены далее, выдаются на всю команду, а не на каждого члена, и персонажи должны будут разделить полученное вознаграждение между собой. То же самое верно и для расходов — персонажи должны будут решить между собой, кто возьмёт на себя те или иные расходы.

НЕ СОВСЕМ ДЕНЬГИ

Обратите внимание, что по замыслу автора вольные капитаны не обязаны учитывать все расходы, включая каждую поездку на общественном транспорте, каждый приём пищи и так далее, — считайте, что вольные капитаны и члены их команд достаточно состоятельны, чтобы не вести столь тщательный учёт своих финансов (в конце концов, совсем бедные люди не могли бы позволить себе космический корабль!). С точки зрения игрового процесса кредиты — это скорее игромеханический ресурс, который персонажи могут потратить на получение игровых преимуществ (покупку снаряжения, дачу взяток должностным лицам) или компенсацию полученного во время приключений ущерба (лечение, ремонт корабля и так далее).

Вероятно, читатели уже задались вопросом: а зачем личное снаряжение экипажей было «отвязано» от денежной системы? В действительности... автор вынужден признаться: система классов доступности была введена исключительно для того, чтобы избавить игроков от необходимости учитывать расход предметов самого низшего класса (D), имеющих «пренебрежимо малую» стоимость. Самому автору никогда особенно не нравилось вести тщательный учёт снаряжения, и он постарался по возможности избавить от этой необходимости игроков.

НАГРАДА ПЕРВООТКРЫВАТЕЛЯ

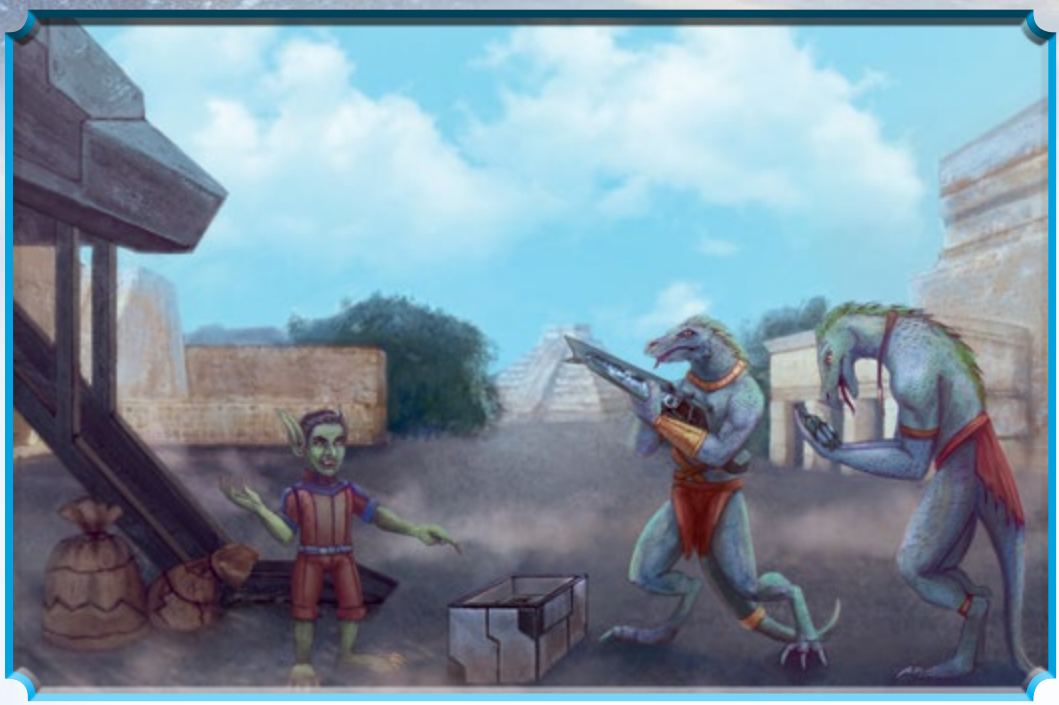
Адмиралтейства странствующих миров поддерживают вольных капитанов, выдавая им награду за каждую новую исследованную ими планету, — когда частные лица берут на себя роль первооткрывателей, адмиралам странствующих миров не нужно посылать на планеты своих людей. Эта награда выдаётся только один раз, первооткрывателю планеты (хотя он может получить дополнительную награду позднее, если предоставит более подробную информацию о ней), и сумма награды зависит от того, насколько полна предоставленная им информация о планете, и насколько планета представляет интерес для странствующих миров.

ТОРГОВЛЯ

Разумеется, значительную часть дохода вольным капитанам приносит перевозка товаров между планетами и кораблями-мирами. Ниже перечислены ключевые ресурсы, в которых нуждаются странствующие миры, и которые вольные капитаны могут, добыв на планетах, продать на кораблях-мирах.

- ***Древесина:*** выращивать деревья на кораблях-мирах возможно, но непросто, а выращивать деревья для промышленного использования — ещё сложнее. Хотя дерево на странствующих мирах в производстве часто заменяют пластиком и другими синтетическими материалами, корабли-миры всегда готовы заплатить

ИНФОРМАЦИЯ	НАГРАДА
Предварительная информация о планете (физические условия, уровень развития, населяющие её виды)	d6×100 кр
Подробная информация о планете (политическая ситуация, особенности, имеющиеся ресурсы, опасности для исследователей)	+2d6×100 кр
Планета представляет интерес для конкретного странствующего мира или организации (так, учёные Эленраана заинтересуются особенностями природы, священники Анкетикоса/Фароса — наличием своих братьев по вере, странствующие миры, населённые представителями определённых видов, — своими собратьями по крови на планете, и т.д.)	+d6×100 кр
Аборигены планеты открыты для контакта со странствующими мирами	+d6×100 кр
Исследователями установлен контакт с аборигенами, и они готовы вступить в дипломатические отношения со странствующими мирами	+2d6×100 кр
Аборигены потенциально способны построить свой мир-корабль	+2d6×100 кр
Ложная/ошибочная информация	×1/2 для следующей награды



за партию древесины с обитаемых планет.

- ***Животные продукты:*** кожи, меха, кости животных — эти материалы хоть и являются скорее забавой богатых (простые странники вместо кожи и меха обычно носят синтетические ткани, а вместо кости используют пластик), но ценятся на странствующих мирах, так как выращивание животных на кораблях-мирах сопряжено с определёнными трудностями.
- ***Металлы:*** странствующие миры испытывают потребность в самых разных металлах — железе, меди, алюминии, платине, титане и так далее. Обычно их можно добывать в космосе на астероидах или карликовых планетах, но на обитаемых планетах есть аборигены, которые, пусть и менее технологичным способом, могут добывать металлы для странников.
- ***Пища:*** корабли-миры всегда нуждаются в большом количестве пищи — мясе, хлебе, плодах, морепродуктах и так далее — а на планетах выращивать пищу проще, чем на кораблях-мирах.
- ***Растительные продукты:*** лекарственные растения, специи, благовония и многое другое — все эти товары растительного

происхождения находят своих покупателей на странствующих мирах.

- ***Углеводороды:*** нефть, уголь и другие ископаемые углеводороды используются в производстве пластика, резины и других материалов, и ископаемые углеводороды обычно стоят дешевле, чем синтетические.

Как правило, вольные капитаны возят с планет на корабли-миры именно сырьё, а не готовые изделия: последние представляют ценность для более развитой цивилизации странствующих миров скорее как культурные артефакты, чем как предметы, имеющие практическое применение.

Следует обратить внимание, что даже одна *единица груза* (см. главу «Космические корабли») — это достаточно много (ориентировочно — до 5 тонн), и чтобы добыть соответствующее количество товара, персонажам игроков может потребоваться несколько дней работы и соответствующие инструменты, либо они могут использовать помощь аборигенов (которой можно добиться разными способами, включая обман и принуждение) или купить товар у обитателей планеты, разумеется, предложив им что-то взамен.

ИМПЕРИЯ ДРАКОНА И КОНТРАБАНДИСТЫ

Читателей, вероятно, заинтересовал вопрос о том, что возят контрабандисты, совершающие рейсы между странствующими мирами и Империей Дракона. С кораблей-миров в пространство Империи контрабандисты могут возить и обычные бытовые товары (что бы ни говорили о себе имперские промышленники, в отсутствие конкуренции у них нет стимула делать свою продукцию по-настоящему качественной), но также значительную часть экспорта составляют записи книг, музыки, фильмов и видеоигр (использующиеся в том числе в качестве пропагандистских материалов), а также оружие (разумеется, значительная часть последнего оказывается в руках повстанцев, но так как владение оружием в Империи ограничено, желающих купить контрабандное оружие можно найти немало). В Империи на владение предметами, изготовленными на странствующих мирах, смотрят с большим подозрением, однако имперские власти не могут официально объявить это преступлением, так как сами отрицают существование странствующих миров. Из Империи в странствующие миры возят всевозможные ресурсы — промышленные мощности Империи намного превосходят таковые у странствующих миров, так что может быть дешевле покупать ресурсы в Империи даже с учётом риска и необходимости подкупать имперских чиновников. Есть, впрочем, и бесприципные контрабандисты, которые возят в Империю захваченных в рабство людей (работорговля в Империи разрешена законом), а из Империи вывозят донорские органы и наркотики (торговля которыми в Империи законна), но таких считают преступниками уже законы странствующих миров.

ТОВАР	ЦЕНА
Распространённый товар (строительный лес, железо, зерно, кожа, нефть)	d6×100 кр за ед. груза
Редкий товар (ценные породы дерева, цветные металлы, лекарственные растения, фрукты, пушнина)	2d6×100 кр за ед. груза
Дорогой товар (экзотические растения, редкие металлы, шкуры/бивни экзотических животных)	3d6×100 кр за ед. груза
Предметы роскоши (драгоценные металлы и камни)	5d6×100 кр за ед. груза
Астраматерия	3d6×100 кр за ед. груза или больше
Покупатель заинтересован/нуждается в предлагаемом товаре (наценка не учитывается при вычислении налога на торговлю)	+d6×100 кр за ед. груза
Товар нуждается в обработке (руда, необработанные брёвна, зерно вместо муки/хлеба)	×3/4
Товар испорчен (ржавчина, гниль, паразиты и т.п.)	×1/2
Для партий менее 1 единицы груза цену следует умножить на соответствующее дробное число	

АСТРАМАТЕРИЯ

Вещества, содержащие эссенцию астрала, — один из самых ценных товаров на странствующих мирах: без астраматерии невозможно создание магитехнических устройств, а без магитехники невозможны ни межзвёздные перелёты, ни само существование кораблей-миров. Существует огромное множество видов астраматерии, перечислить которые здесь невозможно, поэтому далее будут описаны лишь основные категории, на которые делится астраматерия.

- ***Минеральная:*** магические металлы (легендарные мифрил, адамантин и прочие), камни и волшебные кристаллы множества видов, добываемые из земных недр. Минеральная астраматерия используется в первую очередь в производстве магитехнических устройств, и странствующие миры потребляют её в огромных количествах, в малых же количествах она может использоваться при создании алхимических составов.
- ***Растительная:*** многочисленные магические цветы, корни и травы, а также древесина волшебных деревьев — всё это используется в производстве алхимических составов, а в больших количествах эти составы могут использоваться в создании магитехнических устройств.

- ***Животная:*** органы, кости, кожа и чешуя, кровь и другие телесные жидкости существ, обладающих магическими свойствами, — всё это может использоваться в первую очередь при создании магитехнических имплантатов или «магимплантов», во вторую — для изготовления алхимических составов, в третью — при производстве редких биомагитехнических устройств. Стоит отметить, что существа, тела которых содержат астраматерию, нередко обладают разумом, что приводит к протестам множества людей на странствующих мирах против убийства разумных существ для использования их органов в промышленности (и нередко эти протесты заставляют к себе прислушиваться).
- ***Экзотическая:*** более редкие виды астраматерии, не попадающие ни в одну из трёх основных категорий, такие как жидкости вроде «живой воды» или ртутеобразного «лунного серебра», газы или вещества вроде «пыльцы фей», а также совершенно экзотические вещи, существующие вопреки законам физического мира, вроде какого-нибудь «ледяного пламени». Экзотическую астраматерию часто непросто ни добывать, ни перевозить, но и она имеет множество разных применений.

НАЛОГ НА ТОРГОВЛЮ

Конечно, было бы наивным предполагать, что адмиралы странствующих миров не будут пытаться извлечь выгоду из торговли, осуществляемой вольными капитанами. Каждый раз, когда вольные капитаны привозят в порты кораблей-миров товар, его должны осмотреть таможенные чиновники, которые оценят количество и качество товара и назначат ему цену, — после этой процедуры (занимающей от получаса до пары часов — учитывая то, с каким многообразием товаров приходится работать чиновникам, и за сколь короткий срок они должны вынести решение, некоторые из них – настоящие специалисты своего дела, но многие просто назначают цену «на глазок») хозяин корабля должен заплатить налог, составляющий 20% от назначенной цены. Только товар, имеющий сертификат, выданный таможенными службами, может быть продан законным образом на странствующих мирах — как положительная сторона, сертификат указывает, что товар стоит не меньше указанной в нём цены (при этом хозяин товара может попытаться найти покупателя, который

будет готов купить его дороже указанной в сертификате цены).

Конечно, некоторые торговцы уклоняются от уплаты налога — либо пряча товар в потайных отсеках, либо взятками или убеждением уговаривая таможенных чиновников закрыть глаза на наличие на борту незадекларированного товара. Однако товар, не имеющий сертификата, «не существует» с точки зрения закона и не может быть реализован законным образом, — для продажи «несертифицированного» товара торговцам приходится идти на чёрный рынок, который, разумеется, существует и вольготно чувствует себя на странствующих мирах. Чтобы найти покупателей для нелегального товара, необходима успешная проверка *уличного чутья*, однако даже в случае успеха участие в подпольном бизнесе может принести персонажам проблемы — со служителями закона или с другими преступниками.

Торговля с аборигенами

Во многом успешность торговли представителей высокотехнологичной цивилизации с аборигенами

РАЗАНУР И ТОРГОВЛЯ

Торговля со странствующим миром Разанур заметно отличается от торговли с другими кораблями-мирами. С одной стороны, разанурцы отвергают центральную власть и не взимают с вольных капитанов налога на торговлю (что, впрочем, не означает, что к ним не могут явиться молодчики с шоковыми дубинками и пистолетами, собирающие дань с заходящих в порты Разанура кораблей). С другой стороны, разанурцы отвергают также и использование денег, и вместо кредитов могут расплатиться за проданный товар бартером, услугами (ремонтом, лечением, помощью или чем-то в этом роде) или одной из имеющих хождение на Разануре подпольных валют: аккумуляторными батареями, боеприпасами или чем-то в этом роде (если продавцу повезёт найти богатого покупателя, то, возможно, золотом). Часто оказывается так, что, продав партию товара на Разануре, торговцы получают взамен партию другого товара, который они теперь должны продать на другом мире-корабле.

планет зависит от умения торговцев расхвалить свой товар, ну и, конечно, от покупательной способности аборигенов (какое-нибудь племя эпохи камня при всём желании не сможет продать игрокам больше, чем у него есть). На самом деле купить у аборигенов что-то действительно ценное за что-то, не представляющее реальной ценности, вроде стеклянных бус, удаётся далеко не всегда: не все аборигены так уж невежественны, как о них свысока думают представители более развитых цивилизаций. Однако некоторые бытовые предметы, которые почти ничего не стоят на странствующих мирах, могут быть в цене на доиндустриальных планетах, где массовое производство таких предметов ещё не налажено: это может быть стеклянная посуда, зеркала, красители для тканей, шёлк и многое другое — вещи, абсолютно привычные для представителей индустриальной цивилизации, но на менее развитых планетах доступные лишь более или менее богатым людям. Высокотехнологичные устройства могут стоить ещё дороже — допустим, продав планетарному царьку какую-нибудь безделушку вроде механических часов, игроки могут рассчитывать на богатые подарки взамен (впрочем, настроение таких царьков часто переменчиво). По-настоящему щедрое вознаграждение игроки могут получить, продавая аборигенам крупные партии высокотехнологичных устройств, — но им потребуются значительные деньги, чтобы сперва закупить эти партии на странствующих мирах. Однако, следует иметь в виду, что высокотехнологичные устройства, проданные аборигенам, могут быстро приходить в негодность из-за неосторожного обращения, отсутствия возможности перезарядки или ремонта и других факторов,

и аборигены, обнаружив это, могут решить, что их «обманули».

ТОВАРЫ СТРАНСТВУЮЩИХ МИРОВ

Ниже приведена таблица, где перечислены основные товары, которые вольные капитаны могут купить на странствующих мирах для продажи на планетах — или на других кораблях-мирах. Игроки могут считать, что, купив товар на странствующих мирах, они могут продать его на планетах не менее чем за сходную цену, — но при должных навыках убеждения и достаточной покупательной способности аборигенов они смогут продать его с наценкой в десятки, а то и сотни процентов.

СИМУЛЯТОР ТОРГОВЦА

Разумеется, в игре, сколько-либо приближенной к реальности, правила по торговле должны были бы быть более детальными, и у каждого из странствующих миров были бы свои пошлины на ввозимые и вывозимые товары, и разные товары на разных кораблях-мирах должны были бы стоить по-разному. Так, Варгах широко экспортирует оружие, на Эленраане натуральная пища стоит дешевле (и при покупке, и при продаже), на Фаросе запрещена торговля предметами роскоши (что не означает, что на нём нет чёрного рынка), на Некроикосе бессмысленно пытаться продавать нежити еду, и так далее. Однако подробные таблицы цен для каждого из странствующих миров заняли бы ещё больше места. Ведущий имеет право назначать наценку или скидку (до 10–20%, обычно меньше) на продажу или покупку товаров, которые, по его представлению, должны стоить на том или ином корабле-мире дороже или дешевле.

ТОВАР	ЦЕНА
Товары повседневного спроса (посуда, текстиль, инструменты и т.д.)	d6×100 кр за ед. груза
Продукты питания (консервы, походные рационы, продукты быстрого приготовления)	d6×100 кр за ед. груза
Медикаменты	3d6×100 кр за ед. груза
Электронные устройства, компьютеры, средства связи и т.п.	3d6×100 кр за ед. груза
Роботы, продукты машиностроения	5d6×100 кр за ед. груза
Оружие класса D (пистолеты, керамитовые ножи, бронежилеты)	3d6×100 кр за ед. груза
Оружие класса C (винтовки, защитные средства, гранаты)	5d6×100 кр за ед. груза
Оружие классов B и A (тяжёлое оружие и броня)	7d6×100 кр за ед. груза
Магитехника	7d6×100 кр за ед. груза
Для партий менее 1 единицы груза цену следует умножить на соответствующее дробное число	

АРТЕФАКТ	ЦЕНА
Примитивное искусство (каменного века)	d6×100 кр
Развитое искусство (бронзового или железного века)	2d6×100 кр
Высокое искусство (эпохи пороха и выше)	3d6×100 кр
Большой артефакт: монументальная скульптура, большая картина или гобелен и т.п.	+d6×100 кр
Артефакт украшен драгоценными металлами или камнями	+d6×100 кр
Артефакт целиком выполнен из драгоценных материалов	+3d6×100 кр
Артефакт обладает магическими свойствами	+2d6×100 кр
Артефакт имеет религиозное или иное значение для данного покупателя (наценка не учитывается при вычислении налога на торговлю)	+d6×100 кр
Крупная партия небольших артефактов	×1.5
Один или несколько небольших артефактов	×1/2
Артефакт имеет повреждения	×3/4

КУЛЬТУРНЫЕ АРТЕФАКТЫ

Кроме обычных товаров вольные капитаны часто продают на странствующих мирах всевозможные предметы, представляющие ценность для музеев и коллекционеров. Это может быть почти всё что угодно: золотые и серебряные украшения, произведения искусства, расписная посуда, вышитые ковры и ткани, оружие, музыкальные инструменты и многое другое. Добывать подобные артефакты для продажи можно по-разному: обычные бытовые предметы, ценные для коллекционеров, но не представляющие большой ценности для самих аборигенов, можно просто купить; ценные для аборигенов предметы, такие как идолы богов, с которыми они не расстанутся добровольно, можно отнять силой или выкрасть; при удаче можно найти представляющие интерес предметы в древних руинах, усыпальницах или курганах, где эти предметы уже не нужны живым. Для каждой партии добытых артефактов придётся искать покупателя индивидуально: произведениями искусства могут заинтересоваться музеи и богатые коллекционеры, магическими артефактами — волшебники, культовыми предметами — последователи тех или иных богов (если, конечно, они не сочтут деятельность персонажей святотатством), и так далее. В общем случае, чтобы найти покупателя для артефактов, необходима успешная проверка *уличного чутья* или, если персонажи ищут покупателя через Астранет, *электроники*

КАК ОБМАНУТЬ ТАМОЖЕННИКОВ

Читатели, вероятно, уже задались вопросом: как можно обмануть таможенную систему, чтобы уклониться от уплаты налога на торговлю или, как минимум, заплатить меньше реальной стоимости товара, а потом продать его дороже? Разумеется, контрабандистам из числа вольных капитанов известны различные лазейки в таможенном законодательстве (однако некоторые из них давно и хорошо известны таможенным чиновникам), но автор не станет их перечислять — пусть игроки сами попробуют таможенную систему на прочность. Однако если читатели уже задались этим вопросом, то они правильно понимают основные принципы торговли.

(но во втором случае найденный покупатель может находиться на другом корабле-мире). Как и обычные товары, культурные артефакты подлежат оценке таможенными чиновниками и облагаются двадцатипроцентным налогом.

ИНОПЛАНЕТНЫЕ ФОРМЫ ЖИЗНИ

Кроме товаров и культурных артефактов, вольные капитаны иногда охот ятся на инопланетных животных для продажи их учёным или зверинцам странствующих миров. Вопреки распространённому стереотипу, не только учёные странствующего мира Эленраан платят

СУЩЕСТВО	НАГРАДА
Базовая цена	2d6×100 кр
Исследователи изучили существо и предоставили более или менее подробную информацию о нём	+d6×100 кр
Существо представляет практическую ценность для промысла или разведения	+d6×100 кр
Существо имеет нестандартную физиологию (живое растение, кремниевая форма жизни, магический конструкт и т.д.)	+d6×100 кр
Существо обладает разумом (в этом случае оно должно быть захвачено живым)	+d6×100 кр
Существо обладает магическими способностями	+2d6×100 кр
Существо захвачено полностью здоровым, без повреждений	+d6×100 кр
Доставлено несколько особей одного вида или пара из самца и самки	×1.5
Существо доставлено тяжело раненым	×3/4
Существо доставлено мёртвым	×1/2
Доставлен лишь фрагмент тела существа или уже разложившийся труп	×1/4

вольным капитанам за добытых инопланетных животных — покупатели для такого своеобразного товара могут найтись на любом корабле-мире: среди учёных, богатых содержателей собственных зверинцев, возможно, военных и даже преступников и других. Разумеется, чтобы вольный капитан мог рассчитывать на награду, пойманное им существо должно быть более или менее редким и необычным — никто не будет платить за животное, которое уже хорошо изучено учёными или массово разводится на фермах кораблей-миров.

НАЁМНИЧЕСТВО

В перерывах между экспедициями к неисследованным планетам (а то и вместо оных экспедиций) некоторые вольные капитаны подрабатывают выполнением различных заданий как наёмники. Их кли-

УСЛОВИЯ ЗАДАНИЯ	НАГРАДА
Задание не предполагает столкновений с врагом	2d6×100 кр
Задание включает в себя противостояние с врагом	3d6×100 кр
Наёмникам предстоит украсть/доставить важный или хрупкий груз, требующий особо бережного обращения	+d6×100 кр или больше
Наёмникам предстоит похитить человека, способного оказать серьёзное сопротивление	+d6×100 кр или больше
Наёмникам предстоит охранять человека, нуждающегося в особо тщательной охране (важная персона или создаёт проблемы для охраны)	+d6×100 кр, редко больше
Наёмникам противостоят опасные враги, вооружённые армейским оружием, владеющие магией или обладающие иным фактором опасности	+d6×100 кр или больше
Местонахождение предмета или человека, которого нужно найти, точно неизвестно, и наёмники должны будут найти его самостоятельно	+d6×100 кр, редко больше
Задание должно быть выполнено тайно, не раскрывая участия в нём нанимателя	+d6×100 кр
Задание должно быть выполнено тайно, не поднимая тревоги среди противников	+d6×100 кр
Задание включает в себя «грязную работу», вопиюще противоречащую законам странствующих миров или общечеловеческой морали (участие в работорговле, содействие разведке Империи Дракона, преступления против человечности и т.п.)	+d6×100 кр
Наёмникам будут противостоять могущественные люди или организации, обладающие большими ресурсами и связями: крупные преступные кланы, спецслужбы странствующих миров или Империи Дракона, древние цивилизации	+d6×100 кр, редко больше

ентами могут быть как простые люди, нуждающиеся в помощи, так и преступники или беспринципные бизнесмены, желающие выполнить грязную работу чужими руками, и многие разные другие люди. Многие наёмнические миссии так или иначе противоречат закону, но вольным капитанам, которые часто занимаются контрабандой или пиратством, не привыкать к этому. Для поиска подходящих заданий вольные капитаны могут представать в роли сотрудников детективных, охранных и других агентств, и несколько таких организаций сами нанимают вольных капитанов для выполнения заданий, полученных от их клиентов. Если игроки желают самостоятельно найти подработку, им может потребоваться успешная проверка *уличного чутья* или *электроники*, а если задание им поручает некое агентство, оно может потребовать себе 20% (иногда меньше, а иногда и больше) полученного наёмниками вознаграждения.

Наниматель может снизить размер вознаграждения (на 25% или 50%), если задание выполнено не совсем «чисто»: необходимый предмет доставлен с повреждениями, часть людей, которых необходимо было убить, спаслись, и так далее — или даже вовсе отказаться выплачивать наёмникам вознаграждение, если сочтёт, что задание не было выполнено надлежащим образом (конечно, игроки могут попытаться принудить нанимателя всё-таки выплатить им вознаграждение). Также некоторые наниматели могут занизить сумму вознаграждения, не предупредив наёмников о степени опасности задания, — но наёмники, если они останутся живы, могут потребовать прибавки к вознаграждению (хоть и не факт, что успешно).

Уровень жизни и бытовые расходы

Конечно, каждый обитатель странствующих миров должен регулярно платить по счетам и откладывать деньги на покупку пищи, одежды и прочие бытовые расходы — и вольные капитаны и члены экипажей их кораблей в этом отношении не исключение. Также естественно, что есть те, кто тратит на жизнь больше или меньше, есть богатые и бедные, есть те, кто довольствуется малым, и те, кто купается в роскоши. Для простоты предлагается считать, что существует 5 различных уровней жизни, каждый из которых имеет свою стоимость для поддержания соответствующего уровня жизни и свои недостатки или преимущества (которые, об-

ратите на это внимание, вступают в силу после того, как соответствующие деньги уплачены, а не до).

Нищета: персонаж беден почти настолько, насколько это возможно. Он не имеет собственного жилья (конечно, если он входит в команду корабля, он может ночевать на нём, но вряд ли он может считаться его владельцем), он питается остатками чужой пищи или едой, раздаваемой неимущим благотворительными обществами, он носит одежду, выброшенную другими или подаренную сердобольными людьми, и так далее. На этом уровне жизни персонаж получает –2 к *харизме*, кроме как при общении с другими нищими, а также из-за плохого питания, отсутствия медицинской помощи и несоблюдения личной гигиены он получает –2 к проверкам *выносливости*, связанным с сопротивлением болезням, ядам и другим особенностям внешней среды (аналогично *изъяну болезненность*). **Стоимость**: нисколько.

Бедность: персонаж живёт в дешёвом, давно не знавшем ремонта отсеке, питается дешёвой и часто бесвкусной пищей вроде белковой каши, носит дешёвую одежду, зачастую купленную в магазине подержанных товаров, и старается экономить на всех расходах. Он получает –1 к *харизме* при общении с представителями среднего класса и –2 к *харизме* при общении с представителями высших классов. **Стоимость**: 250 кр/месяц.

Достаток: персонаж может позволить себе приличное жильё, вкусную и питательную еду, хорошую одежду и качественные бытовые товары. Тем не менее, представители богатых слоёв населения всё ещё смотрят на него сверху вниз — он получает –1 к *харизме* при общении с высшими классами (к каковым часто могут относиться его потенциальные клиенты). **Стоимость**: 500 кр/месяц.

Богатство: персонаж может позволить себе некоторую роскошь по сравнению с остальными людьми — например, регулярное посещение ресторанов, поездки на автоматических такси вместо общественного транспорта, роботов-слуг, экзотические продукты питания и хорошие вина и многое другое. Он не получает штрафов при общении с представителями высших классов. **Стоимость**: 1000 кр/месяц.

Роскошь: персонаж уже может позволить себе иметь личный отсек, который мог бы вместить несколько бедных семей, в престижном секторе корабля-мира, может держать живую прислугу (а не роботов) или личную охрану, носить золотые или серебряные украшения, коллекционировать произведения

искусства, каждый день есть продукты, которые простые обитатели странствующих миров позволяют себе лишь по праздникам, и так далее. Представители высших классов (к которым, напомним, нередко относятся потенциальные клиенты вольных капитанов) принимают его как своего, и он получает +1 к *харизме* благодаря отличной одежде и уходу за своей внешностью. **Стоимость**: 2000 кр/месяц.

Стоит также обратить внимание на то, что богатые люди могут рассчитывать на лучшее отношение к себе, чем бедные: богатого клиента могут обслужить первым, пока бедный будет дожидаться своей очереди, служители закона могут скорее поверить богатому и уважаемому человеку, чем никому не известному бедняку, и так далее.

ПОКУПКА СНАРЯЖЕНИЯ

Разумеется, игроки могут потратить заработанные кредиты на покупку нового снаряжения или замену утраченного. Для простоты предлагается считать, что снаряжение внутри одного класса доступности стоит более или менее одинаково (в пределах одного и того же ценового диапазона).

КЛАСС	ЦЕНА
D	Пренебрежимо мало (не более d6×25 кр)
C	d6×75 кр
B	2d6×100 кр
A	5d6×100 кр

ПЕРЕОСНАЩЕНИЕ КОСМИЧЕСКОГО КОРАБЛЯ

Ожидаемо, что раздобыв больше денег со временем, игроки могут захотеть установить новое, лучшее оснащение для своего корабля. Базовая цена установки нового оборудования равна 100 кр на каждый *пункт оснащения* (то есть, допустим, оборудование ценой 20 *пунктов оснащения* будет стоить 2000 кр), однако дальше начинаются сложности — не так-то просто взять уже построенный корабль и утяжелить его броню, переоборудовать отсек под новый, установить дополнительную орудийную турель и так далее. Чтобы установить на корабль новое оснащение, необходимо выполнить проверку *техни-*

РЕЗУЛЬТАТ	ЦЕНА	ВРЕМЯ
Осложнение (1)	Базовая цена ×2.5	d6×10 часов
Провал	Базовая цена ×2	d6×5 часов
Успех	Базовая цена ×1.5	2d6 часов
Подъём	Базовая цена	d6 часов

ки — результат броска определяет итоговую цену переоснащения (то, как много дополнительных расходов потребуется для переоснащения) и количество времени, затраченного на переоснащение.

Персонаж, обладающий *навыком техника*, может за скидку в 20% от базовой цены и выполнив успешную проверку *убеждения* (не все работники позволяют посторонним хозяйничать в их мастерских), не воспользоваться помощью рабочих мастерской, а заняться переоснащением сам — в этом случае он, а не рабочие, будут выполнять проверку *техники* (обычно с большим шансом на успех), однако он должен будет потратить на это своё время, а не время рабочих. Также за наценку в 20% от базовой цены вольный капитан может обратиться в более дорогую и специализированную мастерскую, дающую +2 к проверкам *техники*, где необходимую работу выполнят быстрее и иногда, при успешной проверке *техники*, дешевле.

Установка дополнительных программных модулей для корабельного ИИ требует проверки *электроники*, а не *техники*, осуществляется с преимуществом +2 и занимает в 6 раз меньше времени (то есть измеряется в десятках минут, а не в часах). Покупка же роботов всегда стоит их базовую цену и не требует проверок *навыков* и дополнительного времени.

МЕДИЦИНСКИЕ УСЛУГИ

Ещё одна довольно частая статья расходов для исследователей

УСЛУГА	ЦЕНА	ВРЕМЯ
Больничный уход (+2 к проверкам *естественного выздоровления*)	10 кр/сутки	5 дней, при необходимости больше
Вызов скорой помощи (в течение *«золотого часа»*)	25 кр	10 мин. + время до прибытия
Магическое лечение *ранений*	150 кр за *ранение*	5 мин.
Магическое лечение ядов/болезней	200 кр	5 мин.
Магическое лечение *увечий*	500 кр	d6 часов
Установка кибернетического импланта	250 кр	d6 дней
Установка магимпланта (при отсутствии других *мистических даров*)	500 кр и 1 *повышение*	d6 дней
Вызов спасателей на планету	d6×100 кр + стоимость лечения	Время прибытия — d6 дней
Оживление погибшего в виде некрои	250 кр	10 мин.

космоса — это услуги по лечению ранений, полученных в приключениях на далёких планетах. Среди описанных в таблице услуг особняком стоят лечение увечий и оживление погибшего в виде некрои: в обоих случаях лечение не автоматически успешно, а требует проверки *сверхъестественного навыка* или *лечения* со штрафом –4 — в случае провала увечье считается неизлечимым, а погибший — погибшим навсегда. Также при вызове скорой помощи врачи выполняют проверку *лечения*, чтобы установить, какие раны им удалось вылечить в течение *«золотого часа»*, а какие нет — последние потребуют более длительного и дорогого лечения.

«КРАСНЫЙ АНХ»

Среди спасательных служб, готовых оказывать помощь космическим странникам, затерянным в космосе, есть одна особенная — «Красный Анх» со странствующего мира Некроикос. Медики-некрои «Красного Анха» могут спасать и тех, чья смерть уже наступила, — разумеется, путём превращения их в некрои. Конечно, для этого необходимо сохранить тела погибших до прибытия сотрудников спасательной службы — диспетчеры «Красного Анха» инструктируют пострадавших, как сохранить тела их товарищей надлежащим образом. Хотя сотрудники «Красного Анха» поддерживают имидж бескорыстных и благородных спасателей, многие считают их методы противоречащими медицинской этике — ведь они превращают людей в нежить без их разрешения (у мёртвых сложно спросить, хотят ли они воскреснуть в виде нежити).

РЕМОНТНЫЕ УСЛУГИ

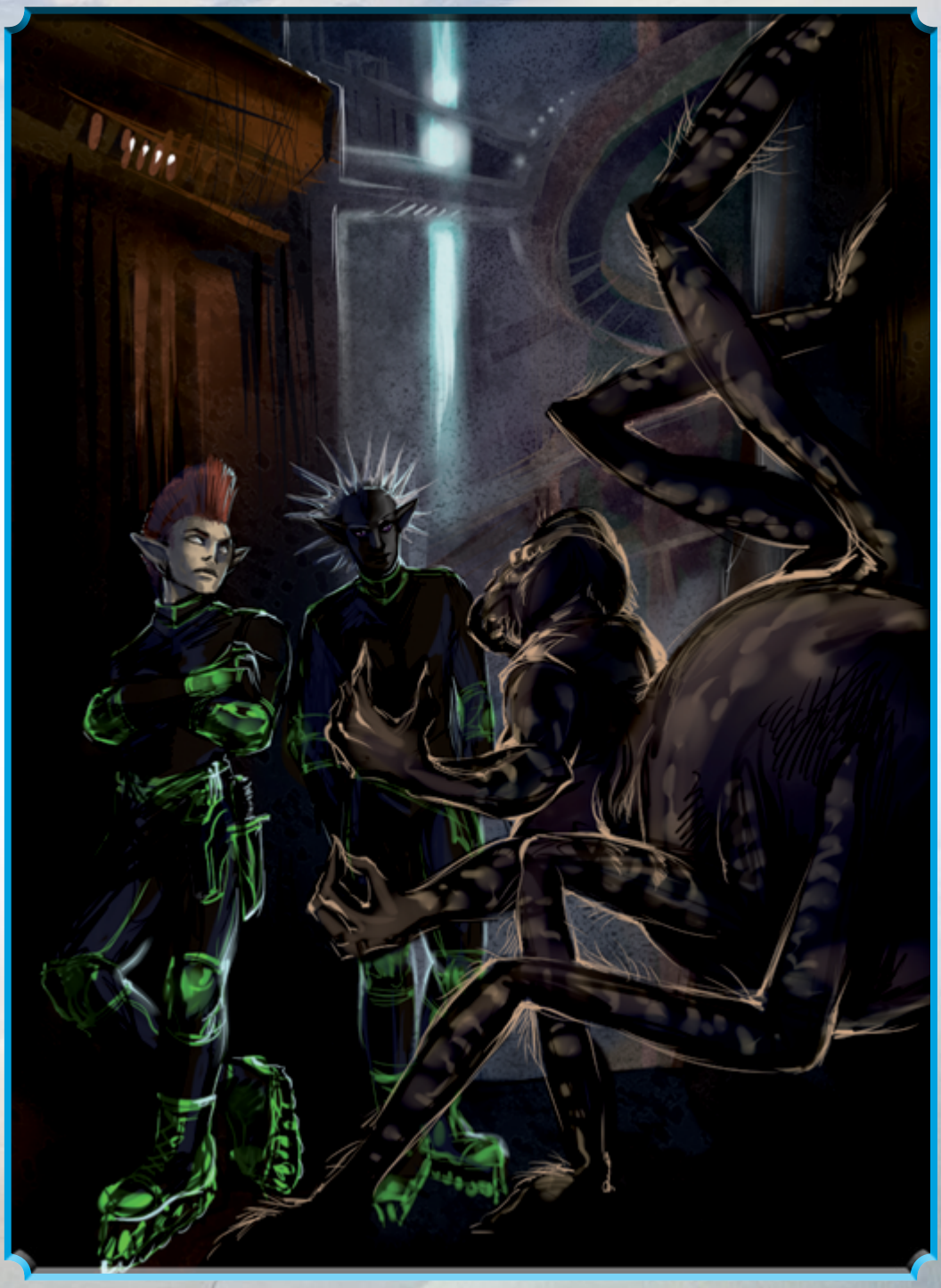
Иногда вольные капитаны вынуждены обращаться к профессионалам для ремонта своего снаряжения, роботов (включая андроидов-членов экипажа) и транспортных средств. Некоторые достаточно уверенные в своих навыках механики, впрочем, могут попросить хозяев мастерских позволить им воспользоваться условиями в хорошо оборудованных мастерских или гаражах, чтобы выполнить соответствующие проверки техники самостоятельно, получив +2 к проверке *техники* и заплатив 50% цены услуги за пользование мастерской и запчасти, но может потребоваться успешная проверка *убеждения*, чтобы уговорить работников мастерской позволить чужому хозяйничать в ней. Также персонажи могут обращаться в мастерские для восстановления сломанного снаряжения, «убитых» роботов или сломанных планетоходов и кораблей (последние, разумеется, нужно ещё доставить в мастерскую с места крушения). В этом случае ремонтники должны выполнить проверку *техники* со штрафом –4

УСЛУГА	ЦЕНА	ВРЕМЯ
Ремонт снаряжения (класс С)	25 кр	d6×10 мин.
Ремонт снаряжения (класс В или А)	75 кр	d6×30 мин.
Ремонт андроида (*ранения*)	100 кр за *ранение*	d6×10 мин. за *ранение*
Ремонт андроида (*увечья*)	250 кр	2d6 часов
Ремонт космического корабля/планетохода	250 кр за *повреждение*	d6 часов за *повреждение*
Ремонт критического повреждения	500 кр	d6×5 часов
Восстановление сломанного снаряжения (класс С)	100 кр	d6×30 мин.
Восстановление сломанного снаряжения (класс В или А)	250 кр	d6 часов
«Воскрешение» сломанного андроида	300 кр	d6 часов
Восстановление сломанного корабля/планетохода	750 кр	d6×10 часов
Вызов ремонтной бригады на планету	d6×100 кр + стоимость ремонта	Время прибытия — d6 дней

(обращение в лучше оборудованную мастерскую даёт наценку в 20% и снижает штраф до –2) — при провале восстанавливаемый предмет не подлежит ремонту. Если персонажи «застряли» на планете или в космосе (их корабль повреждён и не может лететь), они могут вызвать ремонтную бригаду с помощью астральной связи (если у них есть работающий А-волновой передатчик или астраком).

УСЛУГИ НАЁМНОГО ПЕРСОНАЛА

Иногда игроки могут решить прибегнуть к помощи хорошо оплачиваемых профессионалов: им могут потребоваться услуги наёмников, чтобы подстраховать их в бою, адвокатов, чтобы решить их проблемы с законом, учёных, чтобы изучить добытые ими на далёких планетах артефакты, и так далее. Чтобы найти нужных людей, игроки должны потратить время — обычно около часа — и выполнить проверку *уличного чутья* или *электроники* (в случае поиска через Астранет — но людей, занимающихся незаконным бизнесом, обычно сложнее найти таким образом) с преимуществом или штрафом, если игроки ищут людей, предоставляющих достаточно распространённые или, наоборот, менее распространённые услуги. Провал означает, что игроки потратили время, но не нашли



никого — во всяком случае, никого подходящего им. Если нужные люди найдены, то они называют свою цену, указанную в таблице, и игроки должны либо согласиться, либо повторить попытку поиска в надежде найти людей, которые запросят не так много.

Как и в тех случаях, когда в роли наёмников выступают персонажи игроков, наёмники могут впоследствии потребовать дополнительной платы за свои услуги, если задание оказалось сложнее или опаснее, чем они рассчитывали, а некоторые преступники могут, получив деньги, уклониться от участия в порученном им задании.

ВЗЯТКИ

Иногда игрокам может понадобиться подкупить кого-то, что-

НАЁМНИКИ	ЦЕНА
Неквалифицированные нонкомбатанты (грузчики, уборщики и т.д.)	d6×100 кр
Квалифицированные нонкомбатанты (инженеры, программисты и т.д.)	2d6×100 кр
Высококвалифицированные нонкомбатанты (учёные, врачи, адвокаты, дипломаты и т.д.)	3d6×100 кр
Неквалифицированные бойцы со снаряжением класса D (уличные бандиты)	2d6×100 кр
Квалифицированные бойцы со снаряжением класса C (сотрудники частных охранных предприятий, бывшие полицейские и т.д.)	3d6×100 кр
Высококвалифицированные бойцы со снаряжением класса B (профессиональные наёмники, наёмные убийцы и т.д.)	4d6×100 кр
Нищие, беспризорники и тому подобные люди	d6×50 кр
Преступники (карманники, мошенники и т.д.)	2d6×100 кр
Профессиональные преступники (взломщики, хакеры и т.д.)	3d6×100 кр
Наёмникам предлагается участие в особо опасной миссии	+d6×100 кр или больше
Часть наёмников обладает *мистическим даром* или лидер наёмников — *дикая карта*	+d6×100 кр
Найм на срок более суток	+d6×100 кр или больше
Большой отряд наёмников (от 10 человек и больше)	+d6×100 кр или больше
Наёмник-одиночка (вместо группы)	×1/2
Подъём на проверке *навыка* при поиске наёмников	×3/4

бы получить взамен информацию, услугу или откупиться от представителей власти. В общем случае предлагается считать, что для того, чтобы нужный человек принял взятку и согласился помочь игрокам, необходима успешная проверка *уличного чутья* со штрафом, зависящим от того, насколько серьёзную помощь желают получить игроки. Провал, однако, может привести к дополнительным неприят-

УСЛУГА	МОДИФИКАТОР	ЦЕНА
Не представляющая тайны и не особо важная для субъекта информация (сплетни или слухи)	0	d6×50 кр
Конфиденциальная информация (личные секреты других людей)	–1	2d6×100 кр
Закрытая информация (личные данные людей из баз данных)	–2	3d6×100 кр
Информация, разглашение которой грозит субъекту суровым наказанием (корпоративные или государственные тайны, личные секреты могущественных людей)	–4	4d6×100 кр
Незначительная услуга (обслуживание без очереди, пропуск в зону «только для персонала» и т.д.)	0	d6×50 кр
Субъекту предлагается активно помогать игрокам в некотором деле, не подвергающим субъекта особой опасности	–1	2d6×100 кр
Субъекту предлагается помочь игрокам в опасном деле, подвергающем его риску, или совершить должностное преступление	–2	3d6×100 кр
Субъекту предлагается соучастие в серьёзном преступлении или предательство своих близких или работодателей	–4	4d6×100 кр
Прощение незначительного правонарушения (провоз незадекларированного товара)	0	d6×50 кр
Прощение административного правнонарушения (драка)	–1	2d6×100 кр
Прощение уголовного преступления (кража)	–2	3d6×100 кр
Прощение тяжкого уголовного преступления (убийство)	–4	4d6×100 кр
Прощение преступления, за которое полагается высшая мера (государственная измена)	–6	5d6×100 кр
Дополнительная плата	+2	+d6×100 кр
Субъект неподкупен (обычно имеет изъяны *кодекс чести*, *клятва*, *преданность* и так далее) или настроен враждебно по отношению к персонажам	–2	+d6×100 кр
Подъём при проверке *уличного чутья*	—	×3/4

ностям для персонажей — человек, которому они пытались предложить деньги, может донести на них или предъявить им обвинение в подкупе должностного лица.

ПОКУПКА КОРАБЛЯ

Иногда персонажи могут так или иначе лишиться своего корабля и встать перед вопросом, как достать себе новый (конечно, после того, как они смогут вернуться на странствующие миры, что может стать сюжетом отдельного приключения).

Совершенно новый корабль стоит 100 кр за каждый *пункт оснащения* — таким образом, корабль с 250 пунктами оснащения будет стоить 25000 кр. Персонажи могут купить недооснащённый корабль, потратив таким образом меньше денег, но не менее чем с 150 *пунктами оснащения*.

Персонажи могут купить подержанный корабль, имеющий *изъяны* (описанные на стр. 142): корабль может иметь до трёх *изъянов*, и наличие каждого сокращает цену вдвое. Так, корабль с 250 *пунктами оснащения* и одним *изъяном* будет стоить 12500 кр, а с двумя *изъянами* — 6250 кр.

Персонажи могут купить корабль в кредит — в этом случае они платят четверть его стоимости при попкупке, а затем каждый месяц в течение двух лет должны выплачивать 4% от стоимости корабля. Таким образом, цена корабля с 250 *пунктами оснащения* будет составлять 6250 кр при покупке, а размер ежемесячных выплат — 1000 кр, а для корабля с 350 *пунктами оснащения* цена при покупке будет равна 8750 кр, а размер ежемесячных выплат — 1400 кр. Если финансовое положение персонажей совсем отчаянное, они могут купить в кредит подержанный корабль — тогда и цена при покупке, и размер ежемесячных выплат сокращаются вдвое за каждый *изъян*: например, корабль с 250 *пунктами оснащения* и одним *изъяном* будет стоить 3125 кр при покупке, и каждый месяц покупатели должны будут выплачивать 500 кр.

Если персонажи принадлежат к некой организации, от которой они получили свой космический корабль, то она может предоставить им новый, однако она вряд ли будет в восторге от того, что её члены потеряли дорогостоящее оборудование, каким является космический корабль. Начальники персонажей могут решить так или иначе наказать их, удерживать часть стоимости корабля из их зарплаты (обычно 4% стоимости корабля ежемесячно) или даже, в случае наиболее вопиющего провала, уволить персонажей

или отказаться выдавать им новый корабль.

Перед покупкой нового корабля персонажи могут продать старый (если, конечно, он не утрачен безвозвратно). Базовая цена корабля равна 100 кр за каждый *пункт оснащения* (включая стоимость оснащения, добавленного в процессе игры), игроки должны выполнить проверку *уличного чутья*: провал позволит им продать корабль за четверть базовой цены, успех — за половину базовой цены, *подъём* — за полную базовую цену. Если корабль имеет неотремонтированные критические повреждения, базовая цена сокращается на 25%, а если корабль уже не способен летать и годен только на металл (но часть его оснащения, включая магитехнические устройства, могла уцелеть), базовая цена сокращается в 4 раза (в 8, если корабль требует эвакуации с планеты или из космоса).

ПРОЧИЕ СТАТЬИ ДОХОДОВ/РАСХОДОВ

Разумеется, список способов, которыми игроки могут заработать или потратить трудовые кредиты, не исчерпывается перечисленными в этой главе — игроки могут изобретать свои способы заработка (например, обладатели навыков *искусство*, *ремесло* и других могут использовать свои навыки для заработка) или находить свои способы, на что потратить деньги (никто не мешает персонажу, допустим, делать дорогие подарки женщине, чьей симпатии он хочет добиться, если это для него очень, очень важно). В этом случае ведущий должен назначить размер заработка/расходов, исходя из предложенных в этой главе цен. Но обратите внимание, что обычно расходы должны так или иначе давать игрокам игровое или сюжетное преимущество — игрокам не нужно учитывать обычные бытовые расходы (обычно они входят в стоимость поддержания соответствующего уровня жизни).

ВМЕСТО ПОСЛЕСЛОВИЯ:

ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ ПРИ ИССЛЕДОВАНИИ ПЛАНЕТ

Первоначально на этом месте должна была быть ещё одна глава, где излагалась бы «техника безопасности» при исследовании планет и советы космическим исследователям. Но на самом деле есть лишь одно непреложное правило, которому следуют вольные капитаны, исследующие далёкие

планеты: непреложных правил нет. Вы можете до последнего момента скрывать своё присутствие на исследуемой планете — и можете сразу раскрывать аборигенам, что вы «явились со звёзд». Вы можете быть благородными героями, помогающими обитателям планет, — и можете быть циниками, для которых важна лишь выгода, которую они могут получить, исследуя новую планету. Вы даже можете выдавать себя за богов — любое из этих решений имеет свои преимущества и свои недостатки. Ваша команда может выработать собственную стратегию, как вести себя с аборигенами исследуемых планет, — важно лишь, чтобы эту стратегию одобряли все участники игры, включая адмирала.

Помните лишь об одном: Империя Дракона следует за вами по пятам, и рано или поздно она явится на каждую исследуемую вами планету — у той в запасе есть, в лучшем случае, несколько лет или, в самом лучшем случае, пара десятилетий.

Удачи!